

12/06 bis 1/07
SONY PSP • NINTENDO DS • GAME BOY • HANDY-SPIELE
AUSGABE 6
€ 3,30
Schweiz sfr 6,60 / Österreich € 3,80 / BeNeLux € 3,95
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 4,60
MOBILE GAMER
KILLZONE LIBERATION
Test & Tipps
Großer Player's Guide zum PSP-Shooter
2 Riesenposter
GRATIS
grand theft auto Vice City Stories
Test & Tipps: Grandioses Spiel, geheime Cheats
YOSHI'S ISLAND DS
Riesen-Test zum Jump'n'Run-Hit
MARIO VS. DONKEY KONG 2
MARCH OF THE MINIS
Jetzt schon getestet:
Mini-Marios unter Stylus-Kontrolle
PSP vs DS LITE
Die ganze Wahrheit auf 7 Seiten: Großer Vergleichstest der Handheld-Giganten
54 Spieletests
für Sony PSP und Nintendo DS
Neuer GBA im Test
Heller & mehr Kontrast: Besserer Bildschirm begeistert
POKÉMON MYSTERY DUNGEON
Rollentausch: Jetzt seid Ihr ein Pokémon
STAR WARS LETHAL ALLIANCE
Fette Weltall-Action für PSP und DS
Spiele fürs Handy
• 9 neue Games getestet
• Übersicht: Beat'em-Ups

PSP vs. DS: Zweikampf>>

Zeit für Geschenke – Zeit der Entscheidungen: Wir klären, welches Handheld für welchen Spielertyp am besten geeignet ist. Jetzt und in der Zukunft.

Am besten hat man beide. Das Interesse und das nötige Kleingeld vorausgesetzt, wäre dies sicher die eleganteste Lösung – PSP und DS besitzen individuelle Vorteile und ergänzen sich prächtig, wie unser aktueller Vergleichstest ab Seite 12 zeigt. Wir haben die Entwicklungen der letzten zwölf Monate in unsere neuen Bewertungen einfließen lassen und dem DS Lite erstmals die Gelegenheit zur direkten Konfrontation mit der PSP gegeben. Heraus kam eine analytische Detailarbeit auf sieben Seiten, die exakt die Plus- und Minuspunkte der beiden Handhelds aufzeigt. Denn wer eine Entscheidung zwischen PSP und DS Lite treffen muss, dem wollen wir so viele Infos wie möglich an die Hand geben.

Dass unsere Meinung geschätzt wird, zeigen nicht nur viele Zuschriften, sondern auch die erfreulichen Verkaufszahlen der *Mobile Gamer*. So war die letzte Ausgabe die bestverkaufte Nummer seit Beginn und übertraf sogar das letztjährige Weihnachtsheft. Vielen Dank für Euer Vertrauen – als kleines Dankeschön gibt's diesmal ein mächtiges A1-Poster mit zwei "Killzone"-Motiven als kostenlose Zugabe.

Schwerpunkt dieser sechsten *Mobile Gamer* ist die Spiele-Kaufberatung. Diesmal testen wir rund 80 Handheld-Games, darunter über 50 PSP- und DS-Titel. Die Neuheiten sind über alle Genres verteilt und sollten **SPASS UND SPANNUNG** über die Feiertage garantieren.



Doppelt gemoppelt: Als kleines Präsent findet Ihr in der Heftmitte zwei großformatige Poster zum PSP-Knaller "Killzone: Liberation".

Ein frohes Fest und einen guten Rutsch wünschen Eure *Mobile Gamer*



Gewinnspiel

Wir haben was zu verschenken!

In Zusammenarbeit mit Nintendo verlosen wir einen DS Lite in schwarz und einen DS Lite im neuen pinken Outfit. Dazu gibt's jeweils zwei Topspiele: "Yoshi's Island DS" und "Pokémon Mystery Dungeon". Um an der Verlosung teilzunehmen, müsst Ihr folgende Frage via Postkarte beantworten.

Welche Farbe hat Euer Team beim neuen DS-"Pokémon"?

Einsendeschluss ist der 20. Februar 2007, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eure Postkarte schickt Ihr bitte an: Cybermedia GmbH • *Mobile Gamer* Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

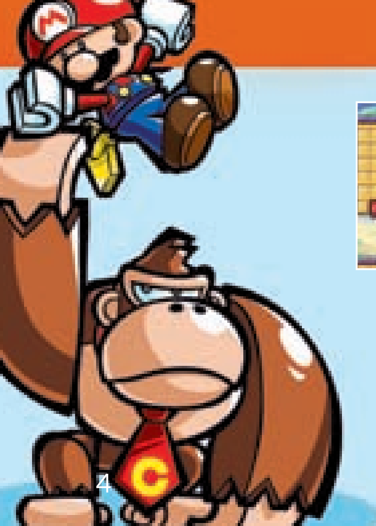


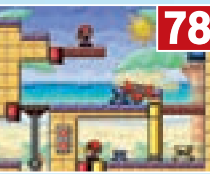
FEATURE >>

PREVIEW >>

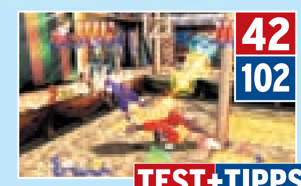
RUBRIKEN >>



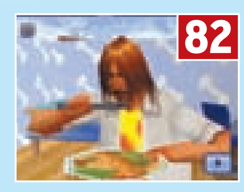












Inhalt Ausgabe 6

SPIELE-TEST >> 25

> Titelthemen



PSP vs. DS LITE

DUELL DER GIGANTEN

Die beiden beliebtesten Handhelds liefern sich ein spannendes Gefecht: Alle Vor- und Nachteile von PSP und DS Lite in unserem XXL-Vergleichstest.

SERVICE >> 85

EXTENDED >> 103

News >>

Tops & Flops auf der TGS 2006

+ Tops:
- + Hotspots mit Demos für DS und PSP
- + PSP-Kamera und GPS-Sensor zum Anfassen
- + Hostessen, die den Besuchern den Screen polieren
- + QVGA-Breitbild und Bluetooth-Link für Handys

- Flops:
- - Nintendo blieb der Messe fern
- - Japan only: viele kryptische Exotenspiele
- - völlig überfüllte Hallen

Messebericht

Tokyo Game Show 2006

Neues PSP-Zubehör, 3D-Rollenspiele für den DS und zukunftsweisende Handy-Technik: Japans größte Spielemesse feiert zehnten Geburtstag.

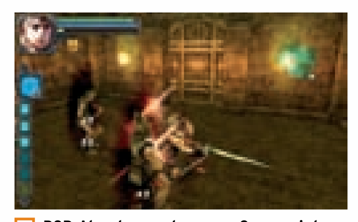
Bei den stationären Konsolen mischt US-Gigant Micosoft kräftig mit, aber den Handheld-Markt haben die Japaner fest im Griff: Wenn Sony oder Nintendo neue Hardware präsentieren, dürfen ihre Landsleute als Erstes einen Blick darauf werfen. Selbiges gilt für viele Handys, die technisch den westlichen Modellen weit voraus sind und bereits mit der nächsten Spielegeneration protzen. Deshalb ist die Tokyo Game Show in ihrer zehnjährigen Geschichte stets für europäische Spieler interessant gewesen – auch wenn Nintendo der Messe traditionell fernbleibt.

Ende September feierte das Makuhari-Messezentrum die größte Tokyo Game Show, die es jemals gab: Fast 200.000 Besucher stürmten die Stände von rund 150 Herstellern, darunter viele Handy-Entwickler. Auf der Messe wurden diverse Endspiele landesweiter Videospielturniere ausgetragen, außerdem durften die Fans im eigens errichteten Museum Spielmaschinen vergangener Tage bestaunen – *Mobile Gamer* war dabei.

Handheld-Trends

Am Sony-Stand werden wir von der mächtigen PS3-Präsentation und den Massen davor fast erschlagen, als tapfere PSP-Fans können wir uns trotzdem zur Handheld-Abteilung drängeln. Hier darf man mit der neuen PSP-Kamera und der Software "Chotto Shot" spielen, die Fotos mit 640x480 oder 480x272 Pixel schießt – die Bilder scheinen qualitativ hochwertig und lassen sich mit Effekten und Schriftzügen schmücken. Außerdem gibt's eine Video-Funktion, die zukünftig Videochats per WLAN ermöglicht.

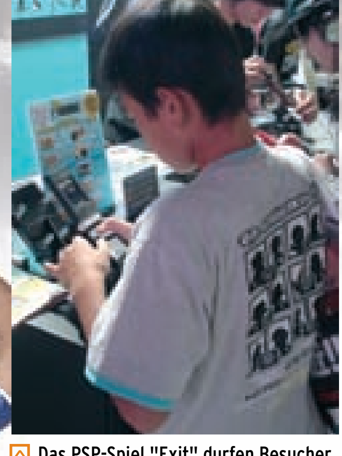
Gleich daneben experimentieren wir mit dem GPS-Sensor, was in

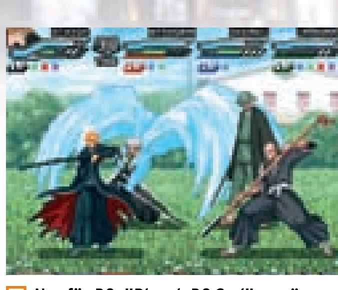


PSP-Abenteurer trauern: Segas vielversprechendes Action-Rollenspiel "Lost Regnum" soll nur in Japan erscheinen.



Held Zack will Soldat werden: Square-Enix' "Crisis Core" wird ein Prequel zum PSone-Rollenspiel "Final Fantasy 7".


Das PSP-Spiel "Exit" durfen Besucher der TGS erstmals auf dem Handy zocken.

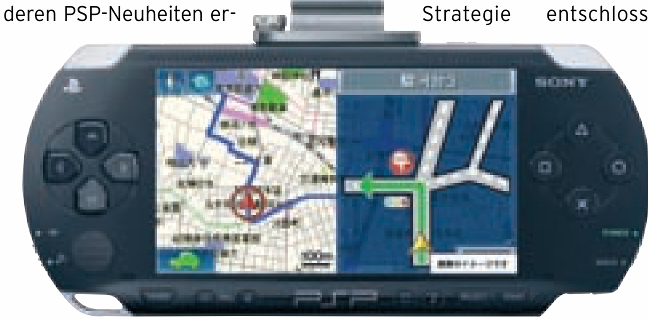

Nur für DS: "Bleach DS 2nd" ermöglicht Online-Kämpfe für bis zu vier Spieler.


Die Kamera für die PSP soll in Japan noch 2006 auf den Markt kommen.


Wie klappt das? In Sonys PSP-Areal standen nette Assistentinnen zur Seite.

der Halle natürlich nur begrenzt Sinn macht. Sony zeigt Navigationssoftware, den interaktiven Sternenhimmel "Home Star" und "Everybody's Golf Course". Bei Letzterem wird man die Löcher real ablaufen – allerdings braucht Ihr für rund 360 virtuelle Meter nur vier Schritte. Ebenfalls GPS-kompatibel soll "Metal Gear Solid Portable Ops" (Seite 23) sein, das wir bei Konami bestaunen – endlich ballert Snake in Echtzeit, aber die GPS-Funktion wird noch nicht verraten. Spaßig sind auch Genkis Anime-Rennspiel "Wangan Midnight" und SNK-Playmores Spielesammlung "Metal Slug Complete". Die meisten anderen PSP-Neuheiten erscheinen entweder nur in Japan oder sind noch nicht anspielbar: Wir genießen das Video zu "Crisis Core: Final Fantasy 7" und bestaunen die endlose Schlange vor einer PS3-Konsole, von der aus man das PSone-Spiel "Ridge Racer" auf die PSP laden kann – so will Sony Playstation-Oldies neu vermarkten.

Weil Nintendo fehlt, sind nur DS-Neuheiten von Fremdherstellern zu sehen. Square-Enix bringt gleich eine ganze Palette aufwändiger 3D-Rollenspiele wie die Neuauflage "Final Fantasy 3", "Final Fantasy 12: Revenant Wings" und "Dragon Quest Monsters: Joker". Daneben wird "Heroes of Mana" mit magischer Echtzeit-Strategie entschlossenes Vorgehen fordern. Beliebt sind zudem allerlei Stylus-Rätsel und Lernspiele, die uns wegen der Sprachbarriere aber eher zäh von der Hand gehen. Rundum gibt's für das DS zahlreiche Ankündigungen, abgesehen von Updates wie "Lode Runner" und "Puyo Puyo 15th Anniversary" sind aber nur wenige Euro-affin – schade drum.

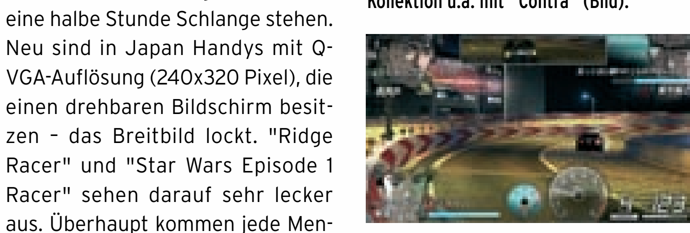

Der aufgesteckte (und wenig ästhetische) GPS-Sensor für den USB-Slot soll die multimedialen Fähigkeiten der PSP weiter ausbauen. Es erscheinen sowohl kompatible Spiele als auch nützliche Anwendungen (u.a. Navigationssoftware, im Bild).

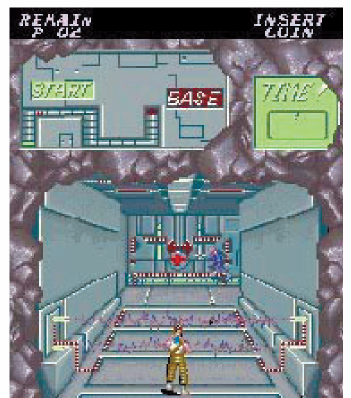
Handys holen auf

Handy-Spiele werden auf der TGS am Rande des Rummels präsentiert, trotzdem muss man für eine Runde "Street Fighter 2 Zero" eine halbe Stunde Schlange stehen. Neu sind in Japan Handys mit Q-VGA-Auflösung (240x320 Pixel), die einen drehbaren Bildschirm besitzen – das Breitbild lockt. "Ridge Racer" und "Star Wars Episode 1 Racer" sehen darauf sehr lecker aus. Überhaupt kommen jede Menge 3D-Spiele wie "Bomberman 3D" und "Sim City 3D", die auch im Hochkantformat übersichtlich sind. Forsch werden die ansonsten zuvorkommenden Japaner bei den über 30 Titeln mit Bluetooth-Link: "Real Tennis DX", "Ridge Racer Wireless Battle" sowie zahlreiche Klassiker und Brettspiele sorgen für hitzige Gefechte und grausame Niederlagen – zum Glück ist kein Katana bei der Hand. In Sachen Online-Gefechte machen japanische Handys sogar unseren Handhelds was vor: "Bomberman 24" lädt 24 Spieler zum Deathmatch. *oe*



Konami bringt für den DS eine Retro-Kollektion u.a. mit "Contra" (Bild).

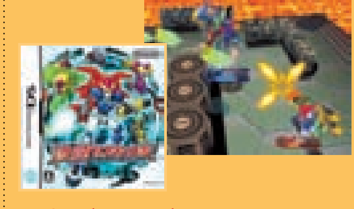

Rennen fahren bei Nacht: "Wangan Midnight" von Genki für die PSP.



Spiele

JAPAN Geheimtipps

Was gibt's Neues aus Fernost? In dieser Rubrik berichten wir von den spannendsten Spieleneuheiten und Trends aus Japan. Natürlich warnen wir, wenn ein Titel ohne Japanisch-Kenntnisse nicht spielbar ist.



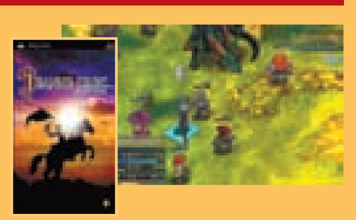
1. Custom Robo Arena (DS)

In den USA kennt man die Roboter-Schlachten bereits vom Gamecube – leider erschien "Custom Robo" nie in Europa. Nun folgt der DS-Ableger, mit dem Ihr erneut Gefechte in verschiedenen Arenen austragt. Die Mech-Schlachten sind actionorientiert, weisen aber eine taktische Komponente auf. Eine Deutschland-Veröffentlichung ist unwahrscheinlich, in den USA soll das Spiel dieser Tage erscheinen.



2. Finder Love (Sony PSP)

Wer ein Faible für hübsche Japano-Mädels hat, der sollte sich Capcoms "Finder Love"-Serie für die PSP anschauen. In dieser Mischung aus Flirt-Simulation und Bilder/Video-Sammlung wird ein bekanntes Fernost-Girl in allen (freizügigen) Details dargestellt – zurzeit gibt es drei Varianten mit den Verona Pooths und Cora Schumachers der japanischen Halbinsel. Kommt garantiert nicht in den USA & Europa.



3. Jeanne d'Arc (Sony PSP)

Level 5 ist nicht die Angabe des Schwierigkeitsgrades, sondern der Name des japanischen Entwicklerteams von "Dragon Quest", einer der bestverkauften Rollenspiel-Serien im Sony-Kosmos. Nun veröffentlichen die Starprogrammierer ihr erstes PSP-Epos – basierend auf der französischen Kämpfer-Ikone Jeanne d'Arc. Die Mischung aus Rollen- und Strategiespiel erscheint im Dezember.



Hardware

Neuer GBA im Test

Als dürfte es keiner merken: Anfang Oktober hat Nintendo auch in Europa den verbesserten Game Boy Advance SP ausgeliefert. Dass ein Modell mit hellerem Bildschirm überhaupt in Entwicklung war, wussten *Mobile-Gamer*-Leser zwar bereits seit Ausgabe 2, der Rest der Spielegemeinde wurde jedoch nicht informiert. Warum Nintendo so ein Geheimnis aus dem durchaus sinnvollen Hardware-Update macht, ist ein Rätsel – selbst auf der Verpackung der neuen Modelle muss man diese wichtige Info auf der Rückseite in winziger Schrift suchen (siehe Bild).

Aus technischer Sicht können wir den neuen GBA SP nur empfehlen. Der neue Bildschirm weist etwa die Helligkeit und den Kontrast der DS-Lite-Displays auf (genauer gesagt: wie der obere Screen auf zweiter Helligkeitsstufe) und lässt den schwächeren alten Bildschirm im Nu vergessen. Allerdings könnt Ihr das Display nicht individuell einstellen; Helligkeit und Kontrast sind fest vorgegeben. Ansonsten hat sich beim SP nichts geändert; Bedienelemente, Schnittstellen, Abmessungen – alles wie gehabt.

Die beste und nach dem Rückzug des Game Boy Micro einzige GBA-Variante empfiehlt sich als handliches und allseits bewährtes Spiele-Handheld mit einem Riesen-Repertoire an Modulen – da nach wie vor die alten Game-Boy- und Game-Boy-Color-Spiele funktionieren. Allein die Tatsache, dass 2007 nur noch wenige hochwertige Spiele für den Oldie erscheinen werden, trübt das aktuelle Vergnügen. Man muss sich schon fragen, warum man bei einer Preisdifferenz von rund 40 Euro nicht gleich den zukunftssicheren DS kauft, der ebenfalls GBA-Spiele verarbeitet? Immerhin kostet der GBA weiterhin knapp 100 Euro – was uns im Vergleich etwas zu teuer erscheint. Wer dennoch 'Ja' zum GBA sagt, der erhält mit der neuen SP-Version die sinnvollste und technisch hochwertigste Variante der dritten Game-Boy-Generation.

Deutlicher Unterschied: Links seht Ihr die Leuchtkraft des alten GBA-Modells, rechts die der überarbeiteten Version. Natürlich hängt der Eindruck von den Lichtverhältnissen ab, aber das Bild vermittelt die unterschiedliche Qualitätsdimension sehr gut.

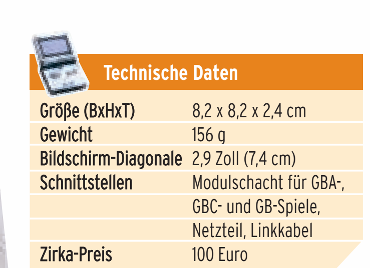
GBA SP (neues Modell)

+ Pro

+ heller, neuer Bildschirm
+ quadratisch, praktisch, gut
+ kompatibel zu Game Boy und GB Color

- Contra

- im Vergleich zum DS zu teuer
- wenig gute Spieleneuheiten
- warum GBA kaufen, wenn es DS gibt?



Technische Daten

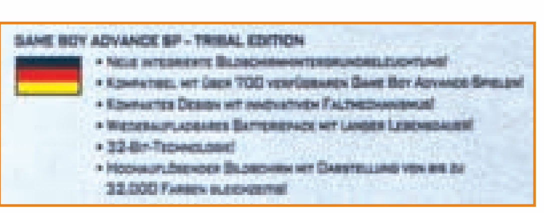
Größe (BxHxT)	8,2 x 8,2 x 2,4 cm
Gewicht	156 g
Bildschirm-Diagonale	2,9 Zoll (7,4 cm)
Schnittstellen	Modulschacht für GBA-, GBC- und GB-Spiele, Netzteil, Linkkabel
Zirka-Preis	100 Euro



Martin Gaksch

"Sinnvolles Update, aber zu teuer"

Das Versteckspiel um den neuen SP ist seltsam, der neue Bildschirm dafür hoch attraktiv. Wer sich grundsätzlich für einen GBA entscheidet, der macht mit diesem Modell alles richtig. Der Bildschirm ist nun technisch auf der Höhe unserer Zeit – schön hell, kontraststark und groß genug, was geplagte Micro-Gamer erfreuen dürfte. Leider wiederholt Nintendo den Fehler in der Preisgestaltung: Wie schon der Game Boy Micro ist der SP mit 100 Euro zu teuer. Der DS ist nicht weit weg, aber deutlich cooler und moderner.



Nur in winziger Schrift auf der Packungsrückseite informiert Nintendo, dass es sich hierbei um ein neues GBA-Modell mit verbessertem Bildschirm handelt.







Aktuell gibt es den neuen GBA in drei Farbvarianten: blau, pink und als silberne Tribal-Edition.

Software

Do you speak English?

Nintendo setzt nach zwei Gedächtnistrainern nun auf Sprachschulung: Beim "English Training", das seit Mitte Oktober für 30 Euro erhältlich ist, bringt Ihr Eure Kenntnisse in der weltweit wichtigsten Sprache auf Vordermann. Dabei wurde das grafisch nüchterne, aber gut funktionierende Grundgerüst von "Gehirn-Jogging" übernommen.

Ihr absolviert jeden Tag Übungen, die in einem Kalender vermerkt sind. Der Schwerpunkt liegt dabei auf Diktaten: Eine freundliche Männer- oder Frauenstimme liest Wörter und ganze Sätze vor, die Ihr dann buchstabenweise auf den Touchscreen schreibt – das klappt sehr gut, nur gelegentlich kommt die Abfrage etwas durcheinander. Übt Ihr regelmäßig, werden weitere nette Minispiele wie Kreuzworträtsel oder tempobasierte Runden freigeschaltet.

"English Training" ist eine unterhaltsame Edutainment-Erweiterung des DS-Sortiments, allerdings sollte Euch eine Sache klar sein: Zwar heißt der Untertitel "Spielend Englisch lernen", doch wenn Ihr nicht bereits solide Sprachkenntnisse mitbringt, machen die Diktate nur begrenzt Sinn.





Neben den schlicht gehaltenen Diktaten sorgen Übungen wie z.B. Kreuzworträtsel für Abwechslung.



Unterwegs

Shopping in Tokio

Wer zum ersten Mal seinen Fuß in die japanische Millionenmetropole setzt, fühlt sich erschlagen: Gleich mehrere Wolkenkratzer-Skylines prägen das Stadtbild, U-Bahnstationen erinnern größenmäßig an Hauptbahnhöfe. Die Technik-affinen Japaner widmen gar ein komplettes Stadtviertel der Elektronik. In Akihabara laden Hunderte Geschäfte zum Bummel ein – DVD-Händler in Kaufhausgröße, Handy- und iPod-Läden oder mehrstöckige Videogame- und Anime-Shops. Eine Häuserecke weiter verrät der Klang rasselnder Glücksspiel-Automaten, was sich hinter der Häuserfassade aus Leuchtreklame vebirgt: Mehrgeschossige Spielhallen voller Videogames und Pachinko-Automaten (die japanische Fassung einarmiger Banditen) ziehen Kids und Geschäftsleute gleichermaßen an – im Nu sind Stunden verflogen und das Portemonnaie bis auf den letzten Yen leergeräumt.

Versteckte Schätze

Vor allem in Tokio ist der Vormarsch der Handhelds spürbar: In der U-Bahn werden Squares Rollenspielhits gezockt oder mit Dr. Kawashima das Gehirn trainiert. Neben Mobiltelefon und iPod sind der DS Lite und die weiße PSP die angesagtesten Lifestyle-Gadgets.

Dementsprechend lachen Euch in den großen Läden der Haupteinkaufsstraße prall gefüllte Spieleregale an. Doch wer nur die großen Kaufhäuser der ‘Electric Town‘ aufsucht, sieht lediglich die Spitze des Eisbergs. Viel reizvoller (und preiswerter) sind die versteckten Shops in den Seitengassen. Hier ist der sonst ausverkaufte DS Lite noch zu bekommen, hier ergattert Ihr brandneue PSP-Titel wie “Ridge Rader 2” für umgerechnet 30 Euro.

Auch für Retrofans ist Akihabara ein Paradies: Egal ob seltene Titel fürs Super Nintendo oder Japan-exklusive Dreamcast-Perlen, ja sogar Retro-Konsolen füllen die Auslagen: Wer schon immer auf der Suche nach einem neuwertigen Neo Geo Pocket Color oder Wonderswan Crystal war, erfüllt sich seinen Traum für wenige Euro. Dass in den meisten Läden mit Kreditkarte bezahlt werden darf, ist Fluch oder Segen gleichermaßen – wer kann schon widerstehen, wenn Nippon-exklusive GBA-Titel wie die "Bit Generations"-Serie für umgerechnet 10 Euro zu haben sind?



Bis jetzt Japan-exklusiv: Die “Final Fantasy 3”-Edition des weißen DS Lite.

Sogar in der S-Bahn flimmert Spielewerbung (“LocoRoco”) über den Schirm.



DS-Kochspiele sind in Fernost ein Hit. In Europa gibt's “Cooking Mama” (Seite 34).

Kurzmeldungen

Spiele-Nachschub für N-Gage
Im Oktober ist tatsächlich das Gleiterrennen "Payload" erschienen – allerdings nur als Download über den N-Gage-Shop (www.n-gage.com) und nicht in Modul-Form.

Verkaufszahlen 2006 in Japan
Bis Oktober wurden vom DS etwa sechs Millionen Stück abgesetzt. Die PSP kann nur rund 1,5 Millionen Verkäufe vorweisen.

Magnetständer für DS-Kochbuch
In Japan erscheint ein digitales Kochbuch für den DS; dazu wird der DS auf einem speziellen magnetischen Ständer (10 Euro) befestigt.

Fernost-Fakten

+ Tops:
- + Spiele meist billiger als in Deutschland
- + riesige Auswahl an Retro-Games
- + massig Merchandise erhältlich
- + Japaner sind freundlich und hilfsbereit...

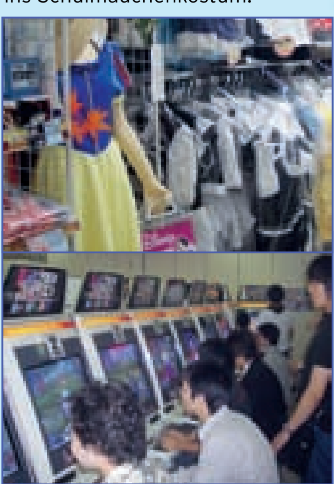
- Flops:
- - ...können aber oft nur schlecht englisch
- - langwierige Suche nach versteckten Hinterhofläden

Spielhallen, Merchandise, Kostüme

Im Gegensatz zu Europa erfreuen sich die Arcades in Japan nach wie vor großer Beliebtheit. Allen voran Sega, Namco und Taito betreiben eigene Spielhallen, wo auf mehreren hundert Quadratmetern der digitalen Zerstreung gefrönt wird. Besonders beliebt sind Beat'em-Ups, die im Versus-Modus gezockt werden, sowie neuartige Automaten, an denen Ihr nicht nur mit dem Steuerknüppel, sondern auch mit Yu-Gi-Oh!-ähnlichen Sammelkarten ins Spielgeschehen eingreift. Wer sogar bei abgeschalteter Glotze nicht auf die virtuellen Helden verzichten will, investiert seine Yen in (meist vollbusige) Plastik-Figuren bekannter Serien oder schlüpft als Cosplayer (costume player) selbst ins Schulmädchenkostüm.



Wohlproportioniert und freizügig: So hat es der zumeist männliche Kunde gerne.



In Cosplay-Shops erwerbt Ihr Kostüme nach Videospiel-Vorbildern (ganz oben), in der Spielhalle Ruhm und Ehre.

Handel

Sony verhindert PSP-Importe



Seit geraumer Zeit versucht Sony Versandhändlern im asiatischen Raum zu untersagen, PSP-Software und -Hardware nach Europa zu liefern. Die beiden wichtigsten Hongkong-Internet-Shops reagierten darauf unterschiedlich: Während sich Play-Asia schon länger diesem Ansinnen gebeugt hat, widersetzte sich Lik-Sang. Nun hat jedoch ein Gericht in England entschieden, dass Sony im Recht ist – einer Presseerklärung von Lik-Sang zufolge sieht sich die Firma nun nicht mehr im Stande, ihren Geschäftsbetrieb aufrecht zu erhalten und schloss die Pforten zum 24. Oktober. Schuld seien nicht zuletzt die hohen Anwalts- und Gerichtskosten.

Wir verstehen das Ansinnen von Sony nicht, denn gerade durch den Verzicht auf Regionalcodes wird der Austausch von Software aus allen Teilen der Welt möglich. Dass die europäischen Kunden durch den Importstopp geschützt werden sollen, wie Sony in einer Begründung anführt, ist für uns ebenso nicht eingängig: Freunde von Importspielen sind Hardcore-Freaks, die viel Geld für skurrile Titel ausgeben, die überwiegend nicht in Europa veröffentlicht werden. Auch greifen manche auf Importe deshalb zurück, weil ein Titel mit riesiger Verspätung in Deutschland erscheint. Hier sollten die Anbieter lieber dafür sorgen, dass die Spiele halbwegs gleichzeitig auf den Markt kommen anstatt juristisch gegen Importe anzukämpfen. Schade, dass die europäischen Gamer so um Spielerlebnisse gebracht werden, die ihnen die PSP noch mehr ans Herz wachsen ließ. Nintendo geht aktuell nicht gegen private Importe vor – hoffentlich bleibt das so!

Spiele



Verschollen?

In der *Mobile Gamer* testen wir guten Gewissens Spiele, die kurz vor ihrer Veröffentlichung stehen. Dass sich vereinzelte Titel um ein paar Wochen verschieben, kommt dabei schon mal vor. In wenigen Fällen passiert aber etwas Unvorhergesehenes, was das Erscheinen dramatisch verzögert. Folgende Nachzügler haben wir ausgemacht – und sagen, wie es mit ihnen weitergeht.





Während "Phoenix Wright" (links) jetzt endlich deutsch spricht, gibt es für das skurrile "Wario Ware Twisted" immer noch keinen neuen Termin.

Spiel	System	Wertung	Test in	neuer Termin
Drill Dozer	GBA	73 von 100	Ausgabe 4	erscheint nicht mehr
Phoenix Wright: Ace Attorney	DS	84 von 100	Ausgabe 1	Ende November
Smart Bomb	PSP	41 von 100	Ausgabe 1	erscheint nicht mehr
Space Invaders Evolution	PSP	24 von 100	Ausgabe 3	im Handel
Wario Ware Twisted	GBA	79 von 100	Ausgabe 3	noch nicht bekannt

Spiele

Konami goes Retro



Erstmals beglückt Konami auch den DS mit Retro-Hits (Bild: "Circus Charlie").

Angesport vom guten Feedback bezüglich ihrer "Gradius Collection" schießt Konami Anfang 2007 eine ganze Salve Oldie-Kollektionen ab.

PSP-Besitzer freuen sich zum einen auf eine "Parodius"-Sammlung, die alle vier Episoden des Horizontal-Shooters umfasst. Noch mehr Ballerspiel-Futter bietet die "Salamander"-Collection mit "Salamander 1 & 2", "Life Force" und "Xexex" sowie das vertikal scrollende "Twinbee"-Quartett – jeweils plus Überraschungsspiel.

Für den DS steht eine große Kollektion etwas älterer Spiele an, die sowohl die Originale als auch einige aufgepeppte Remakes enthält. Mit dabei u.a. "Contra", "Circus Charlie", "Gradius" und "Time Pilot".

Kurzmeldungen

Da ist der Wurm drin

THQ arbeitet an einem zweiten "Worms"-Abenteuer für PSP und DS. Im Lauf des Jahres 2007 ist es soweit.

Neuer Media-Manager

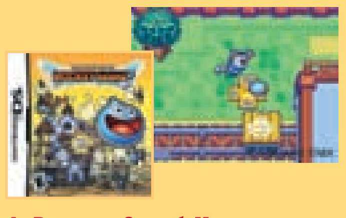
Sony hat am 8. November einen "Media Manager" für die PSP mit neuen Funktionen für 20 Euro veröffentlicht (als Download 10 Euro).

Spiele



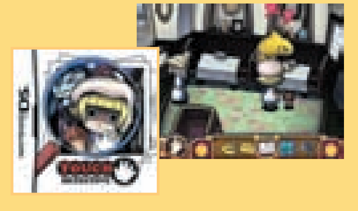
USA Geheimtipps

Was gibt's Neues aus Übersee? In dieser Rubrik berichten wir von den spannendsten Spieleneuheiten und Trends aus den USA. Vielleicht ist ja das ein oder andere Schätzchen dabei, das Ihr schon mal vormerken wollt.



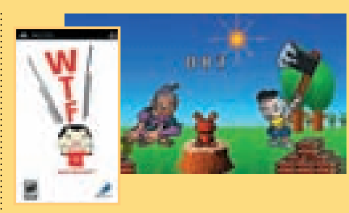
1. Dragon Quest Heroes (DS)

In Japan feiert die "Dragon Quest"-Serie seit seligen 8-Bit-Zeiten sensationelle Erfolge, in den Westen schafften es bislang nur wenige Episoden – und nun dieser DS-Ableger: Beim knuffigen "Rocket Slime"-Abenteuer hüpft Ihr mit einem der legendären Glibberblobs durch die Gegend, um seine Artgenossen zu befreien. Das Abenteuer hätte zwar auch auf dem GBA gut Platz gefunden, ist aber reizvoll.



2. Touch Detective (Nintendo DS)

Ein klassisches Point&Click-Abenteuer mit Pfiff: Die kleine Heldin wuselt nämlich nicht durch stereotype, quietschbunte Szenarien, sondern wohnt in einer Kleinstadt mit starkem Gothic-Einfluss. Nicht nur die Optik sieht stilvoll aus, die verqueren Fälle verlangen gelegentlich ungewohnte Logiksprünge – Genrefans verzeihen diesen Lapsus, sollten aber gut Englisch können.



3. WTF (Sony PSP)

Die bewusst doppeldeutig gewählte Abkürzung steht hier (angeblich) nicht für einen Fluch, sondern für "Work Time Fun". Dahinter verbirgt sich eine bizarre Minispielsammlung, die es vom Abstraktionsgrad her mit "Wario Ware" aufnehmen kann, aber teilweise auch ganz bewusst auf Monotonie setzt. Sicherlich Geschmackssache, aber auf jeden Fall originell und nicht für Deutschland angekündigt.



INHALT

PSP GEGEN DS LITE

DUELL DER GIGANTEN

Zwei mobile Dominatoren kämpfen um die Hoheit: Wir analysieren in verschiedenen Kategorien, wie sich das Kräfteverhältnis zwischen PSP und DS heute darstellt.

Vor rund zwölf Monaten nahmen wir gleich sieben mobile Konkurrenten unter die Lupe – so viele tragbare Geräte aller Art kämpften vor dem letztjährigen Weihnachtsfest um die Gunst der Spieler. Aus dem großen Vergleich ging seinerzeit die PSP mit einem recht komfortablen Vorsprung auf den DS durchs Ziel – allerdings hat sich seitdem eine ganze Menge getan.

So wurde der Markt deutlich ausgedünnt: Einige Hersteller gaben den Wettkampf entweder freiwillig (Nokia mit dem N-Gage) oder unter mysteriösen Umständen (Gizmondo) auf, während der Game Boy Advance sich schlicht dem Ende seiner natürlichen Lebenszeit nähert – genaueres zu dem Trio lest Ihr im Kasten rechts.

Handys und Pocket-PCs gibt es natürlich weiterhin in Hülle und Fülle, doch wer zünftigen Zockerspaß sucht, der braucht ein darauf spezialisiertes Gerät. Bleiben also noch die zwei Platzhirsche, die wir nun in einem neuen Vergleichstest gegeneinander antreten lassen – PSP und Nintendos DS in der neuen Lite-Ausführung.

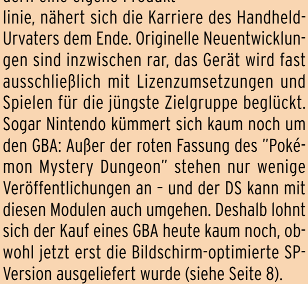
Während Sonys Highend-Handheld bis auf verschiedene Farbvarianten gleich geblieben ist, unterzog Nintendo sein Doppelbild-Gerät einer Generalüberholung; Ende Juni erschien in Europa die DS Lite benannte Hardware-Revision. Die glänzt nicht nur mit modischerem Äußeren, sondern bekam auch technische Verbesserungen spendiert – entsprechend beziehen sich unsere Wertungen auf das frisch aufgelegte Handheld. Ansonsten legen wir diesmal einen größeren Schwerpunkt auf das Spieleangebot: Inzwischen gibt es für beide Konkurrenten eine stattliche Titel-Auswahl – schließlich steht die Daddelei im Mittelpunkt des Handheld-Spaßes.

Nun aber genug der Vorrede: Auf den nächsten Seiten überprüfen wir PSP und DS Lite auf ihren spielerischen Wert, ihre Technik und ihre Multimedia-Möglichkeiten. Und last but not least informieren wir Euch über die anfallenden Kosten für Gerät und Software. *us*

Was geschah mit der Konkurrenz?

Game Boy Advance

Obwohl Nintendo stets behauptete, der DS wäre kein Nachfolger des GBA, sondern eine eigene Produktlinie, nähert sich die Karriere des Handheld-Urvaters dem Ende. Originelle Neuentwicklungen sind inzwischen rar, das Gerät wird fast ausschließlich mit Lizenzumsetzungen und Spielen für die jüngste Zielgruppe beglückt. Sogar Nintendo kümmert sich kaum noch um den GBA: Außer der roten Fassung des "Pokémon Mystery Dungeon" stehen nur wenige Veröffentlichungen an – und der DS kann mit diesen Modulen auch umgehen. Deshalb lohnt sich der Kauf eines GBA heute kaum noch, obwohl jetzt erst die Bildschirm-optimierte SP-Version ausgeliefert wurde (siehe Seite 8).



N-Gage



Nokias ambitionierte Handy/Handheld-Kombination verabschiedete sich im letzten Halbjahr still und heimlich. Der Mobilgigant unterstützte das Gerät zwar bis zum Schluss, doch der Spielenachschub tröpfelte immer spärlicher – dass es im Lauf der Zeit einige echte Hochkaräter gab, fiel den meisten Mobilfans kaum auf. Zu stark haftete der negative Eindruck des ersten Modells, zumal der Preis nicht zum Spontankauf lockte. Auch die immer besseren Leistungen der 'echten' Handys sorgten für Konkurrenzdruck, dem das N-Gage nicht mehr Stand hielt. Der Name verschwindet nicht komplett, denn Nokia plant für die kommenden Smartphones und Mobil-Computer weiterhin mit Spielen. Die gibt es dann als Downloads in der N-Gage-Arena.

Gizmondo



Kein anderes Handheld hat es fertig gebracht, in so kurzer Zeit so viele Kuriositäten zu erzeugen wie der Gizmondo. Als potenter Konkurrent um die Gunst mobiler Spieler angekündigt, hätte die europäische Produktion das Potential gehabt, zumindest als Außenseiter zu glänzen. De facto verschwand das Gerät aber nach großem Tamtam sehr schnell von der Bildfläche. Wirklich zu kaufen gab es den kleinen Kraftprotz fast nirgends, lediglich eine luxuriöse Verkaufsstelle in London zeugte bis zu ihrer baldigen Schließung von einer Existenz des Handhelds. Letztlich verpuffte der Gizmondo nach der verzweifelten Ankündigung eines Widescreen-Nachfolgers spurlos – die ominösen Firmenchefs machten seither höchstens durch Unfälle mit teuren Luxusflitzern und ihren Verhaftungen von sich reden.

Spiele

Große Auswahl und viel Qualität – welche Genres sind auf welchem Handheld wie gut vertreten?



Die knuffigen "Nintendogs" beweisen, dass der DS mit ungewöhnlichen Spielen auch jenseits der Hardcore-Zocker Erfolg hat.



Acrade-Raserei vom Feinsten und die beste Präsentation der PSP-Fähigkeiten: "Ridge Racer 2".

Sowohl für PSP als auch DS erschienen im vergangenen Jahr massenhaft Spiele. Auf beiden Systemen habt Ihr derzeit die Wahl aus jeweils 150 Titeln – und auch 2007 ist qualitativ und quantitativ für genügend Nachschub gesorgt. Kurioserweise hat der DS zwar im Hardware-Absatz die Nase klar vorn, derzeit gibt es aber mehr PSP-Neuheiten, die Monat für Monat auf den Markt kommen. Insbesondere Nintendo bringt seine namhaften Titel oft mit Verspätung nach Europa, was für Verwunderung und auch Ärger sorgt. Dennoch gibt's für beide Lager eine große Auswahl an Spaßperlen in jedem Genre. Der DS kann natürlich dank seiner Abwärtskompatibilität auch die zahllosen GBA-Titel verarbeiten, diese lassen wir aber im Vergleich außen vor – schließlich sind in der Regel die Spiele interessanter, die speziell für eine Hardware konzipiert wurden.

Rennspiele

In keinem anderen Bereich hat die PSP so klar die Nase vorn: Schon zum Start rangelte ein halbes Dutzend hochkarätiger Raser um die Gunst von PS-Fetischisten – das Sortiment aus "Ridge Racer", "DTM Race Driver 2" oder "Burnout Legends" bediente alle Geschmäcker und stellte Käufer vor die Qual der Wahl. Seitdem reißt der Strom an hochkarätigem Nachschub nicht ab, seien es zünftige Arcade-Vertreter wie "Out Run 2006" oder Tuning-Flitzer wie "Juiced: Eliminator". Lediglich einen wirklich guten Fun-Racer suchen Sony-Fans vergeblich – den hat dafür der DS: "Mario Kart DS" ist der bislang beste Teil der legendären Nintendo-Serie. Allerdings gibt es sonst kein wirklich spannendes Rennspiel für das Touchscreen-Gerät, dessen Technologie für dieses Genre nicht ideal ist. Bei Spielen wie "Ridge Racer" oder den "Need for Speed"-Teilen wird nur allzu deutlich, dass die PSP für flotte 3D-Rennspektakel entschieden besser geeignet ist.

Denken

Wollt Ihr die grauen Zellen bemühen, gibt es auf beiden Handhelds eine umfangreiche Auswahl, wobei der DS mit etwas mehr Qualität und Masse punktet. Kein Wunder, sind doch die Hardware-Eigenheiten wie Doppelbildschirm und Touchscreen-Bedienung dafür wie geschaffen. Egal ob Rundenstrategie mit "Advance Wars: Dual Strike", klassisches Knobeln bei "Tetris DS", Lebenssimulation mit Hunden ("Nintendogs") oder ganzen virtuellen Welten ("Animal Crossing: Wild World"), alle Bereiche werden abgedeckt. Die grafischen Limitationen fallen dabei weniger ins Gewicht, zumal auch viele der besten PSP-Vertreter wie "Lumines", "Exit" oder "Lemmings" zwar hübsch anzusehen sind, ihre Qualitäten aber mehr den pfiffigen Ideen verdanken.

Reaktion

Sowohl PSP als auch DS können mit einem reichhaltigen Angebot aufwarten, wobei Stylus-Schwinger die originelleren Titel bekommen. Egal ob die schräge Winzspielsammlung "Wario Ware Touched" oder das knuffige "Kirby: Power-Paintbrush", die Touchscreen-Einbindung sorgt für ungewöhnliche Ideen, die mit der PSP-Hardware nicht möglich wären. Quirlige Genre-Vertreter gibt's auf der PSP auch, wie die Kugelei "Me & My Katamari" oder das putzige "LocoRoco" beweisen. Im Sony-Lager finden sich jedoch überwiegend traditionell angelegte Titel wie "Daxter" oder die Retro-Neuauflage "Ultimate Ghosts'n Goblins". Der DS gibt sich auch hier nicht geschlagen, denn klassischer als das exzellente "New Super Mario Bros." kann ein Hüpfer kaum sein.



Der Klempner hüpft auch im neuen Abenteuer in gewohnter Qualität: "New Super Mario Bros." auf dem DS ist ebenso klassisch wie erstklassig.



So gut wie auf den großen Heimkonsolen: Electronic Arts' "NHL 07" ist nur einer der Sportspielvertreter, die auch im PSP-Format überzeugen.

Sport

Wer mit virtuellem Fußball, Puck oder Golfschläger auf Reisen gehen will, der sollte seine PSP einpacken. Fast jede Sportart ist auf dem Sony-Handheld mit mindestens einem Kandidaten vertreten, neben dem üblichen Electronic-Arts-Sortiment (dieses Jahr erstmals mit den hochkarätigen "NHL 07"-Eishockey) sorgen u.a. Sega mit "Virtua Tennis: World Tour" oder THQ durch die "WWE Smackdown vs. RAW"-Serie für eine gelungene Abrundung des Angebots. Akzeptabel Sport betreiben lässt sich mit dem DS zwar auch, jedoch nicht in der gleichen Liga: So mag zwar das letztjährige "FIFA 06" ausnahmsweise besser ausgefallen sein als das PSP-Pendant. Normalerweise gehen die Titel aber entweder mehr in die Funsport-Richtung wie z.B. bei "Mario Slam Basketball" oder sie fallen durch die schwächere 3D-Grafik oder unhandliche Bedienung spürbar ab.

Action

Wenn es kracht und scheppert, spielt die PSP ihre technischen Vorteile aus. Jagt z.B. Gabe Logan in "Syphon Filter: Dark Mirror" Terroristen oder schwärmt der "Socom: Fireteam Bravo"-Trupp aus, sieht das ein Stück besser als bei den meisten DS-Vertretern aus. Nur ein "Metroid Prime Hunters" kann da mithalten, ist ansonsten aber allein auf weiter Flur. Die Auswahl innerhalb der einzelnen Subgenres fällt auf dem Sony-Handheld vielfältiger aus – zwar gibt es z.B. keinen wirklich erstklassigen Ego-Shooter, aber zumindest ein solides Sortiment. Oldschool-Ballerer erfreuen sich an der feinen "Gradius Collection", für Prügelfans schließlich ist die Lage eindeutig: Wer seine Handkanten sprechen lassen will, tritt dank "Tekken" und "Street Fighter" dem PSP-Dojo bei.



"Metroid Prime Hunters" zeigt, dass der DS auch im Action-Segment nicht chancenlos ist.

Geballert wird trotzdem auf der PSP etwas besser, wie u.a. "Syphon Filter: Dark Mirror" beweist.

WERTUNG: SPIELE

	PSP	DS Lite
Rennspiele	Die Paradedisziplin der PSP: Sowohl bei Angebot als auch Qualität bleiben fast keine Wünsche offen. **8 von 8 Punkten**	"Mario Kart DS" und dann lange nichts: Wer mehr als den Fun-Racer spielen will, erhält bestenfalls mittelmäßige Flitzer. **3 von 8 Punkten**
Denken	Eine ordentliche Vielfalt meist guter bis sehr guter Titel, aber ohne den ganz großen Überflieger. **6 von 8 Punkten**	Variantenreiches Angebot mit viel Abwechslung und einigen echten Perlen: Die innovative Handhabung bringt ein Spielspaß-Plus. **8 von 8 Punkten**
Reaktion	Überwiegend traditionelle Hüpf- und Geschicklichkeitsvertreter, die aber in der Regel ein hohes Niveau halten. **6 von 8 Punkten**	Neben dem Genreprimus "New Super Mario Bros." finden sich viele originelle Spiele, die häufig vom gewitzten Stylus-Einsatz profitieren. **7 von 8 Punkten**
Sport	Große Disziplinenauswahl und die technische Überlegenheit sorgen dafür, dass Athleten bei der PSP besser dran sind. **7 von 8 Punkten**	Die Präsentation ist meist schwächer, der Schwerpunkt liegt auf dem Spaß-Aspekt. Vor allem aber gibt's zu wenige Sportspiele auf dem DS. **4 von 8 Punkten**
Action	Dank schickerer Grafik und mehr Tasten ist das Krach-Bumm-Metier PSP-lastiger - besonders bei Beat'em-Ups. **7 von 8 Punkten**	Der DS gibt sich friedfertiger: In Sachen Action finden sich wenige echte Kracher, aber eine Reihe solider Vertreter. **5 von 8 Punkten**
Abenteuer	Die erstklassigen "GTA"-Teile und eine Menge Standard-Rollenspiele - der Rest bleibt eher blass. **7 von 8 Punkten**	Keine Grafikbrecher, dafür viel Spielspaß sowie eine gesunde Mischung aus Klassikern und originellen Vertretern. **7 von 8 Punkten**
Gesamtwertung	**41** von 48 Punkten	**34** von 48 Punkten

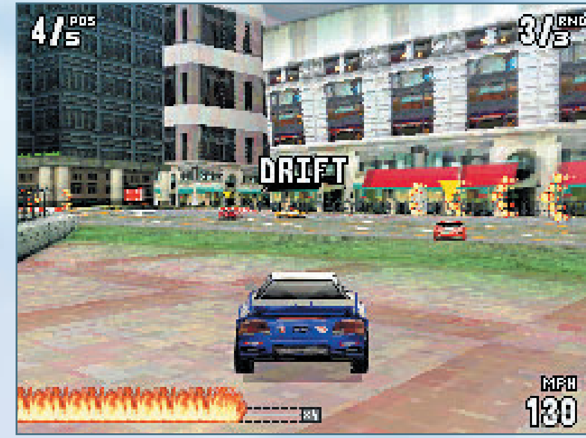
Abenteuer

Hier halten sich PSP und DS die Waage, entscheidend sind Eure Vorlieben innerhalb des Genres. Der große Trumpf des Sony-Handhelds sind die ausgezeichneten Ableger der "GTA"-Serie, während Nintendo auf originelle Rollenspielkost ("Mario & Luigi: Partners in Time") oder klassische 2D-Bitmap-Epen ("Castlevania") setzt. Auch jenseits der absoluten Top-Titel können beide Geräte mit einer bunten und reichhaltigen Auswahl aufwarten: Auf dem PSP gibt es eine Handvoll mehr Rollenspiele wie "Tales of Eternia" oder die actionlastigen "Untold Legends"-Episoden, aber auch viele unspektakuläre Action-Adventures. Der DS dagegen weist eine gute Umsetzung des Horror-Survival-Urvaters "Resident Evil: Deadly Silence" auf und gefällt mit quirligen Abenteuern wie dem Gerichtsdrama "Phoenix Wright" oder dem Insel-Epos "Lost in Blue".



Die "Grand Theft Auto"-Serie (hier mit "Liberty City Stories") profitiert von den 3D-Fähigkeiten der PSP.





Die unterschiedlichen grafischen Fähigkeiten von PSP und DS werden besonders deutlich beim Vergleich von Spielen, die für beide Systeme erschienen sind: Während Sonys Handheld die "Burnout Legends"-Optik hervorragend rüberbringt, sieht die DS-Variante bestenfalls mittelmäßig aus.

Technik

Superchips oder Innovation? Wie schlägt sich der neu gestaltete DS Lite gegen die edle PSP?

Während sich die PSP nicht verändert hat, legte Nintendo den DS Lite nach. Das neue Gerät überzeugt mit einem schickeren Äußeren, das zudem bequemer in der Hand liegt. Auch Tasten- und Schalteranordnung sowie die Position des Mikrofons wurden überarbeitet und runden den Gesamteindruck positiv ab. Weniger fingerfertige Zocker freuen sich zudem über einen griffigeren Stylus.

Das dickste Plus sind die deutlich verbesserten Displays. Nach dem Einschalten könnt Ihr die Leuchtkraft in vier Stufen regeln, wobei selbst die niedrigste schon heller ist als der Bildschirm des alten DS. Gegen die höchste Einstellung verblasst sogar das tadellose PSP-Display. Ansonsten hat sich bei den technischen Daten nichts geändert: In Sachen Auflösung und Farbtiefe kann das Nintendo-Gerät der Sony-Konkurrenz weiterhin nicht das Wasser reichen.

Weniger auffällig sind die Unterschiede im Sound-Sektor, auch wenn die PSP etwas mehr drauf hat. Um das zu merken, braucht Ihr allerdings Kopfhörer, denn die eingebauten Winzlautsprecher haben keinen guten Klang – da machen sich die DS-Lite-Töner besser.

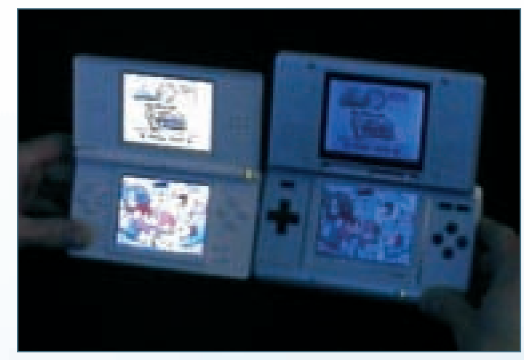
Bei den Schnittstellen setzen die Konkurrenten unterschiedliche Schwerpunkte. WLAN beherrschen beide Geräte, die PSP lässt Euch Daten auch via USB-Port übertragen. Für traditionelle Spiele ist Sonys Handheld besser gerüstet, denn neben Steuerkreuz, Schultertasten und Feuerknöpfen sorgt eine Analogscheibe für exaktere Lenkbewegungen. Der Trumpf des DS ist sein innovatives Interface: Via Touchscreen und Stylus tut sich ein neues Eingabespektrum auf, was Spiele wie „Trauma Center" oder „Wario Ware Touched" sinnvoll nutzen. Auch das Mikro inspiriert die Entwickler, wenn Ihr z.B. einem "Nintendog" per Zuruf Kunststücke beibringt.

Zum Styling: Was sich in der Theorie und bei idealen Bedingungen gut anhört, fällt im Praxisnutzen teils anders aus: Die edle PSP ist deutlich empfindlicher gegenüber Umwelteinflüssen. Fingerabdrücke fallen gerade bei der schwarzen Gehäusevariante sofort auf, Kratzer sind ohne Schutzhülle schneller passiert als gedacht. Außerdem ist die Größe des Geräts nicht zu verachten, mal eben in die Hosentasche passt eine PSP nicht. Auch das luxuriöse Display offenbart im Freien Schwächen: Nicht nur bei Sonnen-Einstrahlung erkennt Ihr wegen starker Spiegelungen recht wenig. Der DS Lite ist vor diesen Schwächen nicht gänzlich gefeit, die leuchtstärkeren Bildschirme sorgen aber für weniger Sichtprobleme als beim Konkurrenten.

Wer viel unterwegs ist, für den spielt vor allem die Akkulaufzeit eine große Rolle. Auch hier muss die PSP ihrer Hardwarekraft Tribut zollen, denn aufwändige Spiele benötigen viel Energie – vor allem, wenn die UMD-Scheiben viele Ladevorgänge notwendig machen. So passiert es schon mal, dass der Spaß nach nur vier Stunden mangels Saft endet. Besser schlägt sich in dieser Frage der DS Lite, bei dem Ihr im Idealfall knapp die doppelte Zeitspanne daddeln dürft – allerdings hängt auch hier viel davon ab, wie hoch Ihr die Beleuchtung der Bildschirme gestellt habt.

WERTUNG: TECHNIK & HANDLING

	PSP	DS Lite
Bildschirm	Da gibt's fast nichts zu meckern: Großes Format, hohe Auflösung, scharfes Bild - prima! **5 von 5 Punkten**	Dank deutlich verbesserter Leuchtkraft und Farbqualität sind die DS-Lite-Bildschirme tadellos. **5 von 5 Punkten**
Grafik	Die flotte und effektgeladene 3D-Grafik des Nobel-Handhelds fasziniert immer noch so stark wie vor einem Jahr. **7 von 7 Punkten**	Klar besser als beim GBA, jedoch bei Polygon-Optik etwas holprig - kein Verkaufsargument für den DS. **4 von 7 Punkten**
Sound	Ein Kopfhörer ist die Voraussetzung, dann zaubert die PSP satte Klänge auf die Ohren. **3 von 3 Punkten**	Der DS ist kein Großorchester, kann aber durchaus ansprechenden Sound von sich geben. **2 von 3 Punkten**
Mobilität	Kurze Akkulaufzeiten und ein stark spiegelndes Display bremsen die Alltagstauglichkeit. **3 von 7 Punkten**	Zugeklappt ist der Transport sicher, und die neuen Screens verrichten sogar bei Sonnenlicht prima Dienste. **7 von 7 Punkten**
Handhabung	Prinzipiell gut - nur die Analogscheibe sitzt ungünstig. Bei komplexer Tastenbelegung ist die Bedienung zudem auf Dauer ermüdend. **2 von 5 Punkten**	Der DS Lite liegt nun besser in der Hand, auch der dickere Stylus führt sich angenehmer - nur die Knöpfe sind etwas klein. **4 von 5 Punkten**
Gesamtwertung	**20** von 27 Punkten	**22** von 27 Punkten



Ein Unterschied wie Tag und Nacht: Das DS-Lite-Display sticht den Vorgänger in Leucht- und Farbkraft eindeutig aus.



Bisher nur in Japan erhältlich: GPS und Mini-Kamera für die PSP sollen für mehr Einsatzmöglichkeiten sorgen.

WERTUNG: MULTIMEDIA

	PSP	DS Lite
Gerät	Surfen im Web, MP3- und Videos abspielen, UMD-Filme und eine Menge Spielereien für Profis – die PSP kann sehr viel. 5 von 5 Punkten	Wer will, muss nachkaufen: Ohne Zusatz-Software geht beim DS multimedial gar nichts außer dem einfachen Pictochat. 1 von 5 Punkten
Software	Virtueller Stadtplan und Dolmetscher-Software sind nett gedacht, aber im Einsatz wenig prickelnd. 4 von 10 Punkten	Gehirntrainer, Englischkurs, Musikbaukasten und sogar ein Internet-Browser für alle, die ihn brauchen – die Auswahl stimmt und wächst. 9 von 10 Punkten

Multimedia

Sony hat die PSP von Beginn an als Multimedia-Maschine angepriesen: So kann das Gerät nicht nur Spiele-UMDs verarbeiten, sondern auch auf dem gleichen Format veröffentlichte Filme abspielen. Allerdings hat sich die Auswahl inzwischen drastisch reduziert: Nicht zuletzt wegen utopischer Preisvorstellungen (so mancher Kinofilm kostete über 20 Euro) langte kaum ein PSP-Besitzer zu, weshalb inzwischen nur noch Sony selbst ein paar Streifen auf den Markt bringt – diese aber weiterhin zum hohen Preis. Interessanter ist da schon die Möglichkeit, eigene Musik und Filme direkt vom Memory Stick abzuspielen, allerdings fallen dazu Arbeit (Wandlung und Übertragung per USB) und Kosten (je nach gewünschter Speichergröße des Memsticks) an. Durch die regelmäßigen Betriebssystem-Updates kamen neue Funktionen dazu, die sich jedoch vor allem an Profi-User richten. So interessant 'Free Location Player' oder 'RSS-Streams' auch sein mögen, der Otto-Normal-Spieler kann damit nicht viel anfangen. Dank eingebauter WiFi-Fähigkeit ist der PSP-Webbrowser schon nützlicher, außerdem dürfen Gadget-Liebhaber sich auf Zubehör wie GPS und Kamera freuen.

Von Haus aus kann der DS mit dieser Funktionsvielfalt nicht mithalten. Musik und Film sind dem Doppelbild-Handheld fremd. Findige Zubehörhersteller haben für diese Funktionen inzwischen eigene Lösungen auf den Markt gebracht – allerdings können diese mit der PSP-Qualität nicht mithalten. Von Nintendo selbst erschien vor kurzem ein Webbrowser, der sich dank Stylus bequemer handhaben lässt als das Sony-Pendant, aber bei Benutzung beide Modul-Steckplätze belegt.

Multimedia geht auch in Software-Form; hier hat der DS die Nase klar vorne. Sowohl die Übersetzungs-UMD "Talkman" als auch die virtuellen Stadtpläne der "Passport to" -Reihe sind zwar gut gemeinte PSP-Produkte mit Anwendungs-Charakter, ziehen aber gegenüber den spielerischen Nintendo-Produkten wie z.B. dem Gedächtnistrainer "Gehirn-Jogging" , dem Sprachkurs "English Training" oder dem abstrakten Kunstexperiment "Electroplankton" eindeutig den Kürzeren. Interessant, wie sich die Anwendungsvielfalt innerhalb eines Jahres ändert: Der DS wurde deutlich multimedialer.



Nintendo trumpft mit origineller Software im Multimediabereich auf.

Kosten

WERTUNG: KOSTEN

	PSP	DS Lite
Gerät	Immer noch ein teurer Spaß, aber dafür gibt's verschiedene brauchbare Bundle-Kombinationen. 3 von 5 Punkten	Der DS Lite kostet zwar mehr als das alte Modell, doch die zusätzlichen Euros lohnen sich. 4 von 5 Punkten
Spiele	50 Euro für Neuerscheinungen bleiben (zu) viel – die günstigen Budget-Neuauflagen sind ein Plus. 2 von 5 Punkten	Auch 40 Euro sind nicht wenig, aber noch im Rahmen – einige Massenmarkttitel gibt's schon für 30 Euro. 3 von 5 Punkten

Wer unterwegs mit moderner Technik spielen will, darf auch weiterhin keinen schmalen Geldbeutel haben. Der DS Lite lässt sich seine verbesserte Technik und schönere Form einiges kosten: 150 Euro werden für das Gerät mit Ladekabel fällig, jedes weitere Zubehör wie z.B. Kopfhörer kostet extra. Sony setzt bei der PSP inzwischen auf zahlreiche Bundles, deren Preis je nach Inhalt und Zusammenstellung (mal mit Extras wie Kopfhörer oder großer Memstick, mal mit Spiel) zwischen 200 und 250 Euro liegt.

Auch bei den Games hat sich das Preisniveau gehalten. Die meisten hochkarätigen Neuerscheinungen kosten für den DS 40 Euro und auf der PSP happige 50 Euro. Ausnahmen bestätigen die Regel, wobei Nintendo konsequenter vorgeht: Inbesondere viele der Massenpublikumstitel wie z.B. "Gehirn-Jogging" oder die "42 Spieleklassiker" gibt's bereits für 30 Euro. Auf PSP-Seite sind günstige Neuveröffentlichungen seltener zu finden. Natürlich gibt es für beide Geräte inzwischen etwas ältere Titel zu Schnäppchenpreisen ab 20 Euro, wobei sich die Auswahl beim DS eher auf die kommerziell erfolgloseren Titel reduziert. Sony dagegen hat vor kurzem die "Platinum"-Reihe gestartet, in der auch eine Menge hochkarätiger Starttitel wie z.B. "Ridge Racer" für schlanke 25 Euro zu haben sind.



Starke Schnäppchen für PSP-Neulinge: Die "Platinum"-Serie bietet eine Menge feiner Spiele für nur 25 Euro.

Abrechnung

Die Analyse ist abgeschlossen, alle Facetten wurden beleuchtet. Unser Fazit verrät individuelle Stärken und Schwächen der beiden Handhelds.



DIE AUSWERTUNG: ALLE ERGEBNISSE AUF EINEN BLICK

SPIELE	PSP	DS Lite
Rennspiele	8 von 8 Punkten	3 von 8 Punkten
Denken	6 von 8 Punkten	8 von 8 Punkten
Reaktion	6 von 8 Punkten	7 von 8 Punkten
Sport	7 von 8 Punkten	4 von 8 Punkten
Action	7 von 8 Punkten	5 von 8 Punkten
Abenteuer	7 von 8 Punkten	7 von 8 Punkten
Zwischenwertung	41 von 48 Punkten	34 von 48 Punkten
TECHNIK & HANDLING	**PSP**	**DS Lite**
Bildschirm	5 von 5 Punkten	5 von 5 Punkten
Grafik	7 von 7 Punkten	4 von 7 Punkten
Sound	3 von 3 Punkten	2 von 3 Punkten
Mobilität	3 von 7 Punkten	7 von 7 Punkten
Handhabung	2 von 5 Punkten	4 von 5 Punkten
Zwischenwertung	20 von 27 Punkten	22 von 27 Punkten
MULTIMEDIA	**PSP**	**DS Lite**
Gerät	5 von 5 Punkten	1 von 5 Punkten
Software	4 von 10 Punkten	9 von 10 Punkten
Zwischenwertung	9 von 15 Punkten	10 von 15 Punkten
KOSTEN	**PSP**	**DS Lite**
Gerät	3 von 5 Punkten	4 von 5 Punkten
Spiele	2 von 5 Punkten	3 von 5 Punkten
Zwischenwertung	5 von 10 Punkten	7 von 10 Punkten
	 75 von 100	 73 von 100

PSP: Ästhetik und Hightech vereint

Sonys mobiler Erstling bleibt seinen Wurzeln treu: Auch mehr als ein Jahr nach dem Start begeistern das edle Design und die luxuriöse Technik wie zu Beginn, Fans von erstklassiger Grafik können auf die PSP nicht verzichten. Obwohl sich die multimediale Zukunft nicht so eingestellt hat, wie es sich Sony ursprünglich erhofft hatte, sind die vielfältigen Möglichkeiten für Technik-affine Spieler weiterhin reizvoll. Auch am Unterhaltungs-Potenzial der Spiele gibt es nichts zu meckern – nur Originalität und Innovation sollte man nicht unbedingt erwarten.

DS Lite: Originalität mit neuem Stil

Dank überarbeitetem Geräte-Design und dem gelungenen Schachzug, mit pfiffiger Software wie "Gehirn-Jogging" bislang unerreichte Gesellschaftsschichten anzulocken, ist Nintendo der große Wurf geglückt. Der DS Lite steht als Synonym für neue Ideen und innovative Konzepte, die es sonst nirgends zu erleben gibt – und nun sieht auch das Handheld endlich schick aus. Dass Multimedia und Internet nur Nebensache sind und die Grafik keine Bäume ausreißt, muss man verschmerzen. Kleines Manko zurzeit: Der Nachschub an Spiele-Hochkarätern stockt etwas.

Mobile Spiele von Dezember bis Februar!

Preview >>

Königlich!
– Dezember –

Prince of Persia
Abenteuerliche Geschichten aus 1001 Nacht.

Zum Kugeln!
– 2007 –

Dragon Quest Heroes
Rollenspiel light: Square-Enix schickt seine knuffigen Blobs auf Abenteuerreise.

Knobelspaß!
– 16. Februar –

Capcom Puzzle World
Fünf Denkspiel-Klassiker lassen das Herz von Kombinatorik-Liebhabern höher schlagen.

NINTENDO DS

Spielename	Hersteller	Genre	Veröffentlichung
Actionloop	Nintendo	Reaktion	1. Quartal 2007
Arthur & the Minimoys	Atari	Abenteuer	Januar 2007
Asphalt Urban GT 2	Ubisoft	Rennspiel	März 2007
Avatar: The Legend of Aang	THQ	Abenteuer	März 2007
Bionicle Heroes	Eidos	Action	Dezember
Death Jr.: The Science Fair of Doom	Konami	Action	Februar 2007
Dragon Quest Monsters: Joker	Square-Enix	Abenteuer	2007
Elite Beat Agents	Nintendo	Reaktion	2007
Final Fantasy 3	Square-Enix	Abenteuer	2007
Go Pets	Konami	Denken	2007
Harvest Moon DS	Nintendo	Denken	1. Quartal 2007
Lost in Blue 2	Konami	Abenteuer	2007
Legend of Zelda: Phantom Hourglass	Nintendo	Abenteuer	2007
Lunar Knights	Konami	Abenteuer	Februar 2007
Mario Slam Basketball	Nintendo	Sport	1. Quartal 2007
Mario vs. Donkey Kong 2	Nintendo	Reaktion	1. Quartal 2007
Marvel Trading Card Game	Konami	Denken	1. Quartal 2007
Mega Man ZX	Capcom	Reaktion	4. Quartal
My Frogger Toy Trials	Konami	Reaktion	Februar 2007
Phoenix Wright Ace Attorney 2	Capcom	Abenteuer	1. Quartal 2007
Point Blank DS	Atari	Action	Dezember
Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	Reaktion	4. Quartal
Shrek Smash'n'Crash	Activision	Action	2007
Siedler, Die	Ubisoft	Denken	2007
Star Fox Command	Nintendo	Action	1. Quartal 2007
Star Wars: Lethal Alliance	Ubisoft	Action	Dezember
Steel Horizon	Konami	Denken	Februar 2007
Tom & Jerry Tales	Eidos	Reaktion	8. Dezember
Xiaolin Showdown	Konami	Action	Februar 2007
Yoshi's Island DS	Nintendo	Reaktion	1. Dezember

SONY PSP

Spielename	Hersteller	Genre	Veröffentlichung
Avatar: The Legend of Aang	THQ	Abenteuer	März 2007
Brooktown: Seniour High	Konami	Denken	2007
Brothers in Arms D-Day	Ubisoft	Action	4. Quartal
Call of Duty 3	Activision	Action	2007
Capcom Puzzle World	Capcom	Denken	16. Februar
Coded Arms Contagion	Konami	Action	2007
Death Jr. 2: Root of Evil	Konami	Reaktion	Februar 2007
DTM Race Driver 3 Challenge	Codemasters	Rennspiel	4. Quartal
Dungeon Siege: Throne of Agony	Take 2	Abenteuer	Januar 2007
Dungeons & Dragons Tactics	Atari	Denken	22. Februar 2007
Earthworm Jim	Atari	Reaktion	2007
Heatseeker	Codemasters	Action	1. Quartal 2007
Hellboy	Konami	Action	2007
Marvel Trading Card Game	Konami	Denken	1. Quartal 2007
Metal Gear Solid: Portable Ops	Konami	Abenteuer	1. Quartal 2007
Online Chess Kingdoms	Konami	Denken	Februar 2007
Prince of Persia: Rival Swords	Ubisoft	Abenteuer	Dezember
Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Action	4. Quartal
Sega Mega Drive Collection	Sega	Reaktion	Januar 2007
Shrek Smash'n'Crash	Activision	Action	2007
Silent Hill Origins	Konami	Abenteuer	1. Quartal 2007
Sonic Rivals	Sega	Action	Dezember
Star Wars: Lethal Alliance	Ubisoft	Action	Dezember
Steel Horizon	Konami	Denken	Februar 2007
Test Drive Unlimited	Atari	Rennspiel	Februar 2007
Tony Hawk's Project 8	Activision	Sport	2007
Virtua Tennis 3	Sega	Sport	1. Quartal 2007
World Snooker Championship 2007	Sega	Sport	12. Januar 2007
WWE Smackdown vs. Raw 2007	THQ	Action	22. Dezember
Xiaolin Showdown	Konami	Action	Februar 2007

Most Wanted >>

Auf diese Spiele wartet Deutschland!

1 Final Fantasy 3 — 2007

DS: Weil der Rollenspielklassiker in aufgehübschter Grafik und mit neuen Handlungsszenen auf das Handheld kommt.



2 Metal Gear Solid: Portable Ops — 1. Quartal

PSP: Weil Snake von Kartenspielen genug hat und ein hochklassiges Action-Adventure erleben will.



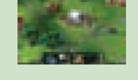
3 Silent Hill Origins — 1. Quartal

PSP: Weil kein Horrorspiel so perfide Angst und Schrecken verbreitet wie Konamis Kult-Gruselei.



4 Die Siedler — 4. Quartal

DS: Weil eine der populärsten deutschen Aufbau-Simulationen endlich auch unterwegs gespielt werden kann.



5 Harvest Moon DS — 1. Quartal

DS: Weil die liebenswerte Bauernsimulation nicht nur Hobbygärtner mit grünem Daumen begeistert.



Leseführung >>

So geht's!

Auf den folgenden Seiten lest Ihr die besten Infos zu kommenden Spielen. Wir berücksichtigen Neuheiten für Sony PSP und Nintendo DS. Wer zukünftige Game-Boy-, Pocket-PC- oder Handy-Spiele sucht, der wird in der Extended-Rubrik fündig – dort widmen wir jedem Handheld seine eigenen Seiten.



[↑] [DS] **Und eins und zwei: Wenn die Agents im Takt bleiben, freut sich auch die Tierwelt.**

Elite Beat Agents

Verbessert die Welt mit Euren Tanzeinlagen: Der DS hat Rhythmus im Blut!

Reaktion >> Musikspiel

Geheimer als CIA und KGB zusammen, durchgeknallter als Inspector Gadget – das sind die "Elite Beat Agents", eine Gruppe abgedrehter DS-Agenten, die ihre Fälle mit Rhythmusgefühl lösen. In Japan sorgte die skurrile Musik-Action bereits unter dem Namen "Osu! Tatakae! Ouendan" für Furore, nun werden die Spinner auf Nordamerika und im Lauf des Jahres 2007 hoffentlich auf uns Europäer losgelassen.

Die Hintergrundgeschichte ist ebenso simpel wie grotesk: Euer flotter Agenten-Dreier kommt in allerlei Notsituationen zum Einsatz und hilft der Menschheit aus der Patsche: Ihr rettet einen durchfallkranken Geiger vor der totalen Blamage, bringt einen entlaufenen Köter zu seinem Besitzer zurück oder macht den kategorischen Sportversager zum Liebling der Mädels.

Wie soll das gehen? Während auf dem oberen Bildschirm in Comic-Optik die Story des aktuellen Falles abläuft, tanzen unten die Elite Beat Agents zu fetzigen Musikstücken – tippt dazu einfach nummerierte Punkte im richtigen Takt an. Ein kleiner werdender Kreis gibt den rechten Zeitpunkt vor: Wenn die Umrandung am jeweiligen Punkt angelangt ist, drückt Ihr drauf. Etwas schwieriger sind gebogene Linien, die Ihr in der richtigen Geschwindigkeit nachfahren müsst. Der Clou: Eure Stylus-Kommandos haben direkten Einfluss auf die Story-Sequenz des oberen Screens. Versagt Ihr, muss sich die vollbusige Babysitterin mit schreienden Kindern abplagen – habt Ihr hingegen Erfolg, sind die Bälger still und Blondie zieht sich mit ihrem Lover auf die Couch zurück. Am Ende jeder Stage geht's in den Plattenteller-Modus: Wirbelt die Vinylscheibe schnell im Kreis umher und sackt Bonuspunkte ein.

Der japanische Entwickler Inis (bekannt durch "Gitaroo Man" für PS2 und PSP) schickt Euch in 15 verrückte Missionen sowie einen chaotischen Mehrspieler-Modus – Anfänger pauken ein Tutorial durch. Während sich in "Osu! Tatakae! Ouendan" lizenzierte J-Pop-Tracks auf dem Modul befinden, wird die Musikauswahl für den Westen komplett überarbeitet, auch am Missionsaufbau und den Hauptcharakteren feilt Nintendo. Schafft "Elite Beat Agents" den Sprung nach Europa, dürft Ihr Euch auf ein einzigartig schrilles Spekakel freuen. *ms*



[↑] [DS] **Timing gefragt: Damit die Anzugträger weitertanzen, müsst Ihr auf die '2' tippen, sobald der lilafarbene Kreis die Ziffer erreicht.**



[↑] [DS] **Oben laufen schrille Comic-Sequenzen ab, unten dreht Ihr am Rad.**

Elite Beat Agents



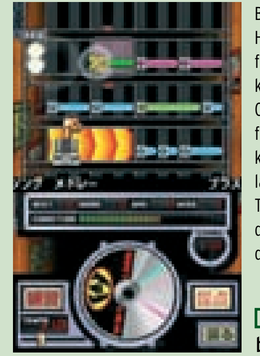
PSP | DS

Entwickler	>>	Inis, Japan
Hersteller	>>	Nintendo
Termin	>>	2007

PERSPEKTIVE 70-90 VON 100

Laut, schräg, spaßig: abgedrehtes Musikspektakel mit interaktiven Missionen und coolem Comic-Look.

Daigasso! Band Brothers: DS-Musikspiel aus Japan



Bereits seit dem DS-Start im Jahre 2004 spielen fernöstliche Handheld-Komponisten bekannte Lieder nach. Rhythmusgefühl ist in "Daigasso! Band Brothers" Pflicht, doch auch musikalisches Know-How wird gefragt, wenn Ihr z.B. Noten um Oktaven erhöhen müsst. Im Mehrspieler-Modus darf lockerflockig mit anderen DS-Besitzern gejammt werden, via Editor könnt Ihr gar eigene Stücke erschaffen. Per Download-Service laden Japaner zusätzliche Nintendo-Melodien aus anderen DS-Titeln herunter (u.a. "Yoshi Touch & Go"). Ursprünglich sollte der Titel unter dem Namen "Jam with the Band" wenigstens in den USA erscheinen, daraus wurde jedoch leider nichts.

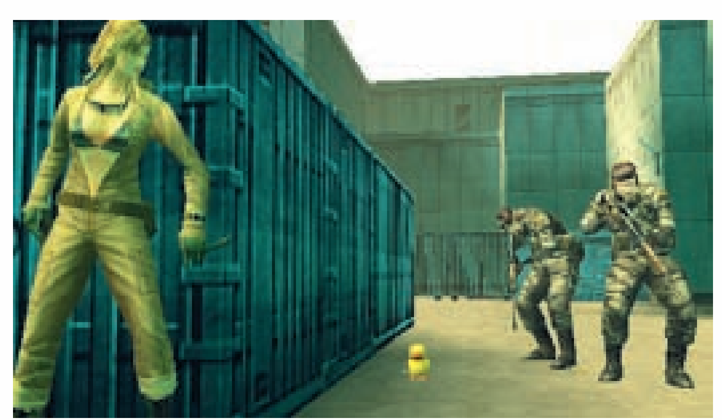
[←] [DS] **Stressiger Spaß: Töne treffen, im Takt bleiben und gleichzeitig das Scratchpult bedienen.**

Metal Gear Solid Portable Ops



Im dritten PSP-Einsatz legt Snake die Karten beiseite und schleicht wieder in Echtzeit. Wir begeben uns auf die Pirsch.

Abenteuer >> Action-Adventure



PSP Während feindliche Soldaten das Quietsch-Entchen unter die Lupe nehmen, lauert die verführerische Eva auf ihre Chance, die arglosen Söldner um die Ecke zu bringen.



PSP Geschnitten oder am Stück? In der Einzelspieler-Kampagne trefft Ihr traditionsgemäß auf allerlei kuriose Zwischengegner wie z.B. diesen Messerwerfer.

Ob die japanischen Entwickler von Konami bei den "Acid"-Teilen auf die falsche Karte gesetzt haben? Die rundenbasierten Taktikeinsätze kassierten bei uns mit 80 bzw. 82 Punkten zwar respektable Wertungen, die sonst üblichen Spielspaß-Awards blieben dem Schleichprofi jedoch verwehrt. Mit wiedergewonnener Echtzeit-Freiheit und umfangreichem Online-Modus stehen die Chancen auf eine Auszeichnung für "Portable Ops" aber gut.

Der mobile Schleicheinsatz knüpft an die aktuelle PS2-Episode "Snake Eater" an – Ihr schlüpft erneut in die Haut von Big Boss, dem genetischen Vater von Solid Snake aus "Metal Gear Solid". Mit der eingangs erwähnten Freiheit ist es zunächst allerdings nicht weit her: Ihr sitzt in einem düsteren Gefängnis im südamerikanischen Dschungel fest. Die schwedischen Gardinen stellen für Euch jedoch kein Hindernis dar, und so bahnt Ihr Euch den Weg in die Freiheit. Und siehe da, der Weltfrieden ist bedroht: Snakes ehemalige Einheit Fox hat der CIA Nuklear-Sprengköpfe entwendet und richtet sie gegen die UDSSR.

"Metal Gear Solid"-Veteranen dürften mit dem Spielablauf vertraut sein: Statt exzessiven Gebrauch von Eurem Waffenarsenal zu machen, schleicht Ihr Euch lautlos an feindliche Söldner heran und setzt sie dann im Nahkampf schachmatt. Natürlich könnt Ihr Gegnern auch mit Schießeisen zu Leibe rücken – um keinen Alarm auszulösen, empfiehlt sich allerdings der Einsatz eines Schalldämpfers.

Die Konami-Mannen haben sich aber auch einige exklusive Neuerungen einfallen lassen. So stellt Ihr z.B. ein schlagkräftiges Team zusammen, indem Ihr in den Solospieler-Missionen neue Mitglieder rekrutiert. Mit von der Partie sind unter anderem die aufreizende Eva, der Colt-wedelnde Revolver Ocelot oder Blondschopf Raikov. Diese platziert Ihr strategisch geschickt auf dem Einsatzgebiet und wechselt zwischen den Protagonisten, um ihnen Befehle zu erteilen.

Auch online kommen die verschiedenen Charaktere zum Zug. Mit bis zu fünf Mitspielern duelliert Ihr Euch in speziell entworfenen Multiplayer-Arenen. Dabei bleibt die Wahl Eurer Figur nicht ohne Konsequenzen: Mit einem Scharfschützen nehmt Ihr Gegner aus sicherer Entfernung unter Beschuss. Als Sanitäter seid Ihr dagegen im Verarzten schlimmer Verletzungen geübt. Passt aber gut auf Eure Truppe auf: Ein im Online-Gefecht verlorener Charakter steht Euch ab sofort nicht mehr zur Verfügung. *ak*



PSP Eye of the Snake: Aus der Ego-Perspektive schaltet Ihr Gegner mit einem gezielten Schuss aus.

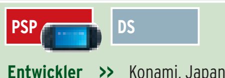
Die Steuerung: Komfortable Kontrolle oder Krampf im Kampf?



PSP Blendet die Waffen-Auswahl ein und rüstet Euch mit Pistole, MG, Granaten oder Thermal-Visor aus.

Die PSP hat bekanntlich einen Analog-Stick und zwei Schultertasten weniger als die PS2. Wie also transportiert Konami die komplexe Bedienung auf das Handheld? Via Kreistaste blendet Ihr verfügbare Waffen ein und bestätigt durch die Richtungstasten Eure Wahl. Mit der Dreieckstaste führt Ihr kontextabhängige Aktionen wie an die Wand lehnen aus. Den virtuellen Kameramann steuert Ihr schließlich mit dem Digi-Kreuz. Unser Probespiel haben wir übrigens ohne Knoten in den Fingern überstanden. Ein gutes Zeichen!

Metal Gear Solid: Portable Ops

PSP  DS

Entwickler	>>	Konami, Japan
Hersteller	>>	Konami
Termin	>>	1. Quartal 2007

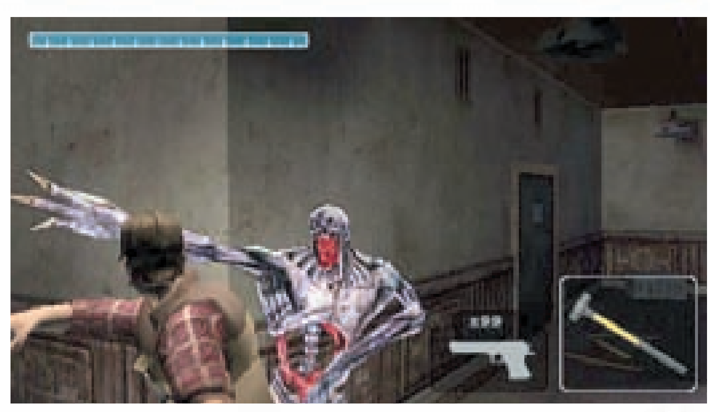
PERSPEKTIVE 80-90 VON 100

Da kann nicht viel schief gehen: packende Versteckspiele für Einzelagenten plus umfangreicher Online-Modus.

Mini-Previews >>



PSP Neben dem Grauen sitzt Euch in "Silent Hill Origins" nun auch die Kamera im Nacken. Bei den Vorgängern war diese wesentlich weiter von Eurem Charakter entfernt.

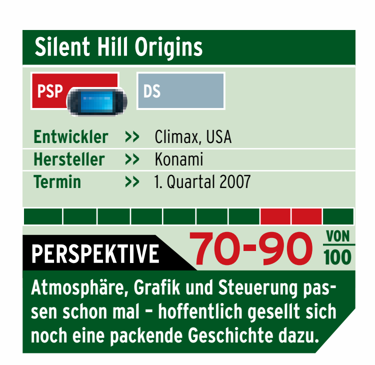


PSP Grafisch ist "Silent Hill Origins" bereits erste Sahne. Das Monster-Design sollten sich die Entwickler aber noch einmal durch den Kopf gehen lassen...

Silent Hill Origins

Abenteuer >> Action-Adventure

Tragbarer Terror: Deckt die Ursprünge des Grauens rund um die schreckliche Geisterstadt auf.



Nach vier furchterregenden "Silent Hill"-Spielen für die PSone bzw. PS2 sucht das Grauen nun Sonys Handheld heim. Programmiert wird das Ganze erstmals nicht intern beim japanischen Traditionsentwickler Konami, sondern bei den amerikanischen Kreativköpfen von Climax.

Ihr schlüpft in die Haut des Truckers Travis und erkundet die verlassene Geisterstadt "Silent Hill". Verlassen? Nicht ganz – aus dem dichten Nebel schälen sich abscheulich entstellte Wesen. Mit Schlag- und Feuerwaffen schickt Ihr die Bestien wieder zurück ins Grab. Neu ist die Perspektive: Der virtuelle Kameramann befindet sich jetzt deutlich näher am Protagonisten und schwenkt bei jeder Drehung mit. Aber keine Angst, gelegentlich werden auch noch die serientypischen, verstörenden Kameraeinstellungen eingestreut.

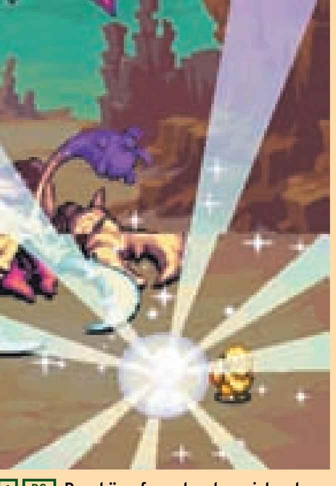
Mit einem Druck auf die R-Taste zückt Ihr das Schießeisen und positioniert gleichzeitig die Kamera hinter Eurer rechten Schulter. Anschließend nehmt Ihr die Scheusale bequem per Laserpointer aufs Korn. Wer die Zombie-Metzelei "Resident Evil 4" für den Nintendo Gamecube kennt, dürfte mit dem 'neuen' Zielsystem bereits vertraut sein.

Für den musikalischen Rahmen sorgt der japanische Sound-Guru Akira Yamaoka, der mit seinen markanten Kompositionen für die ersten vier Teile bereits Kultstatus erlangte. Grafisch dürft Ihr Euch auf ein Highlight freuen: Nebelverhangene Außenareale und schummerig-detaillierte Innenräume versprühen schon jetzt eine beklemmende Atmosphäre.

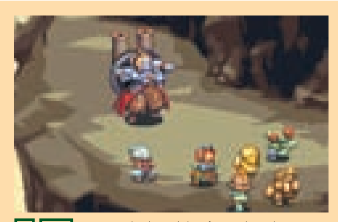
Magical Starsign

Abenteuer >> Rollenspiel

Als Zauberschüler der Zukunft hat man es schwer: Kaum beginnt Ihr Eure Ausbildung, will ein ehemaliger Lehrer die Akademie zerstören. Um das zu verhindern, schließt Ihr Euch mit anderen Studenten zusammen (per WiFi dürfen sogar bis zu sechs menschliche Abenteurer ran) und macht Euch auf den Weg, das Unheil zu verhindern. "Magical Starsign", das einen hierzulande unbekannten GBA-Titel fortführt, setzt auf klassische Rollenspiel-Tugenden, wird aber komplett mit dem Stylus gesteuert – egal ob Ihr eine Unterhaltung führt oder gegen monströse SciFi-Ungeheuer kämpft, alles geschieht via Touchscreen. Die Kräfte der einzelnen Gruppenmitglieder hängen zudem davon ab, wie die Planeten gerade im Orbit stehen – wer nicht aufpasst, erleidet in ungünstigen Momenten einen Schwächeanfall.



DS Bosskämpfe erstrecken sich schon mal über beide Bildschirme.



DS Zu sechst geht's ins Abenteuer.

Magical Starsign

PSP | DS

Entwickler	>>	Brownie Brown, Japan
Hersteller	>>	Nintendo
Termin	>>	1. Quartal 2007

PERSPEKTIVE 60-80 VON 100

Harry Potter im Weltall: hübsch anzusehendes Gruppen-Abenteuer mit intelligent umgesetzten Sonderkräften.

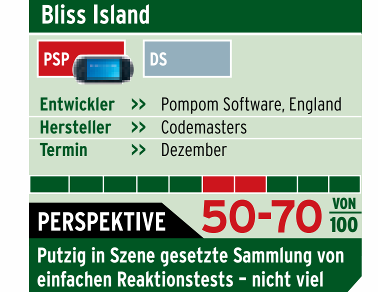
Bliss Island

Reaktion >> Geschicklichkeit



PSP Hier betätigt sich Euer Rüsselheld beim Knacken von Grinsesteinen.

Der knuffige Geschicklichkeitstest setzt auf eine denkbar einfache Steuerung: Nur einen Knopf braucht Ihr, damit Eure buschigen Helden Luft aus dem Rüssel pusten. So tretet Ihr bei einer Reihe Übungen an, wenn z.B. Gegenstände in Löcher bugsiert werden sollen oder Monster-Billard ansteht – harmlos, aber rundum nett.



Bliss Island

PSP | DS

Entwickler >>	Pompom Software, England
Hersteller >>	Codemasters
Termin >>	Dezember

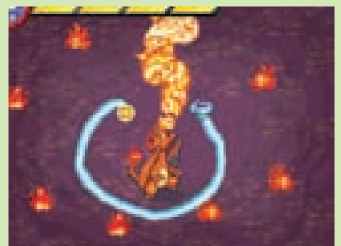
PERSPEKTIVE 50-70 VON 100

Putzig in Szene gesetzte Sammlung von einfachen Reaktionstests – nicht viel Tiefgang, aber unterhaltsam.

Pokémon Ranger

Abenteuer >> Rollenspiel





DS Im ersten richtigen DS-Abenteuer zieht Ihr durch grafisch hübsche Gegenden (links), während Pokémon nun mit Stylus-Schwung gefangen werden (rechts).

Nach einem mäßigen Rennspielabstecher zum DS-Start und dem "Mystery Dungeon"-Ableger, bei dem die Monsterchen im Mittelpunkt standen, geht 2007 mit "Pokémon Ranger" das erste 'echte' Abenteuer für Nintendos Klapp-Handheld an den Start. Als Wildhüter-Novize sorgt Ihr dafür, dass Trainern und Tieren in der rauen Natur nichts geschieht. Dabei habt Ihr stets einen treuen Pokémon-Partner an Eurer Seite, weitere Kreaturen werden diesmal durch flotte Stylus-Schwünge eingefangen.

Der Clou: Ihr könnt die Fähigkeiten der Monster zeitweilig selbst benutzen, um Rätsel und Probleme zu lösen – klingt doch vielversprechend, oder?

Pokémon Ranger

PSP | DS

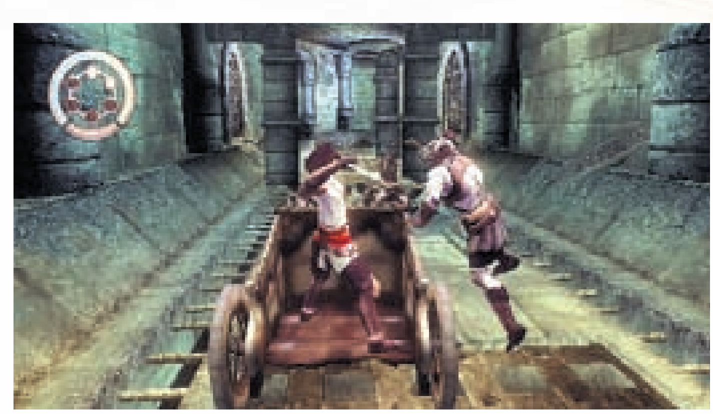
Entwickler >>	HAL Labs, Japan
Hersteller >>	Nintendo
Termin >>	1. Quartal 2007

PERSPEKTIVE 70-85 VON 100

Fortsetzung des Knuddelmonster-Abenteuers mit hübscherer Optik und ein paar interessanten neuen Ideen.

Rival Swords
Prince of Persia

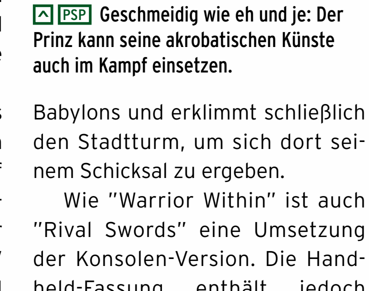
Abenteuer >> Action-Adventure



PSP Beim Wagenrennen muss sich der Prinz aufdringlichen Gegnern erwehren. Die Zügel in der einen, das Schwert in der anderen Hand meistert Ihr auch diese Situation.

Der Prinz ist am Ziel seiner Reise: Den Sand der Zeit vernichtet, kehrt der königliche Abenteurer nach Babylon zurück. Doch seine Heimatstadt liegt in Trümmern und unglückliche Umstände zwingen den Prinzen, sich erneut den Sand der Zeit zu krallen, um seine Feinde zu vernichten.

"Rival Swords" knüpft an das gute Ende von "Warrior Within" an und bringt die mit "The Sands of Time" begonnene Trilogie zu einem Ende. Weniger düster als der Vorgänger, bemüht "Rival Swords" das orientalische Setting von 1001 Nacht, würzt die märchenhafte Kulisse aber mit packender Action. Infiziert mit dem magischen Sand, verwandelt sich der Prinz von Zeit zu Zeit in ein düsteres, aggressives Abbild seiner selbst. Ausgestattet mit einem Kettendolch, zerlegt der dunkle Prinz mühelos seine Feinde, wird aber zusehends vom Sand der Zeit verzehrt. Der gute Prinz versucht den Verführungen der dunklen Seite zu widerstehen, klettert und springt über die Dächer Babylons und erklimmt schließlich den Stadtturm, um sich dort seinem Schicksal zu ergeben.



PSP Geschmeidig wie eh und je: Der Prinz kann seine akrobatischen Künste auch im Kampf einsetzen.

Wie "Warrior Within" ist auch "Rival Swords" eine Umsetzung der Konsolen-Version. Die Handheld-Fassung enthält jedoch zusätzliche Inhalte: Drei weitere Wagenrennen und ein Multiplayer-Modus sollen Kenner zum Kauf bewegen. Im Mehrspieler-Part treten der Prinz und sein dunkles Alter Ego auf zwei Routen gegeneinander an. Wer zuerst das Ziel erreicht, gewinnt.

Prince of Persia: Rival Swords

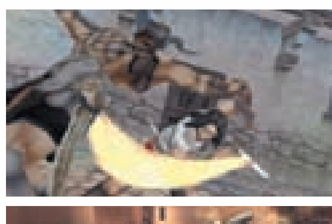


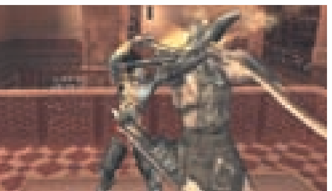
PSP | DS

Entwickler >>	Pipeworks Software, USA
Hersteller >>	Ubisoft
Termin >>	Dezember

PERSPEKTIVE 70-90 VON 100

Das neue Abenteuer des Prinzen bietet spielerischen und optischen Hochgenuss sowie einen Mehrspieler-Modus.





PSP Bei den garstigen Monstern kennen weder der Königssohn noch sein düsteres Alter Ego Erbarmen.

Lunar Knights

Abenteuer >> Action-Adventure

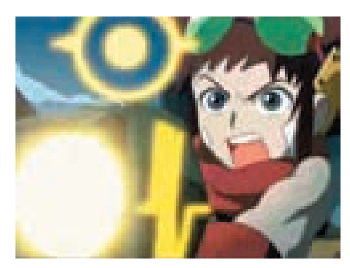


DS Schickt die Untoten mit Eurer Solar-Knarre zurück ins Grab. Jeder Schuss zehrt aber an der Energie-Leiste.

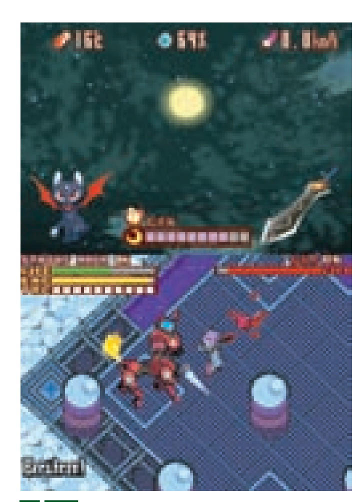
Eines muss man den Vampiren lassen: Sie erfinden immer wieder neue Möglichkeiten, die Menschheit zu unterjochen. In "Lunar Knights" spannen die fiesen Blutsauger gigantische Sonnenschirme über unseren Planeten, um so vom verhassten Sonnen- bzw. Mondlicht verschont zu bleiben. Während die Strahlen für die Spitzzähne das Aus bedeuten, seid Ihr in Gestalt der Vampirjäger Lucian und Aaron abhängig vom Licht. Dieses versorgt Euch mit Energie, um kraftraubende Attacken vom Stapel zu lassen und Eure Solar-Pistole aufzuladen.

Ganz neu ist die Idee nicht: Schon in den zwei "Boktai"-Spielen für den GBA musstet Ihr Euch ständig um Nachschub für Eure Lichtreserve kümmern. Mit einem entscheidenden Unterschied: Während Ihr auf dem DS bequem per Tastendruck Sonne tankt, musstet Ihr in "Boktai" mittels eingebautem Sensor echtes Licht absorbieren.

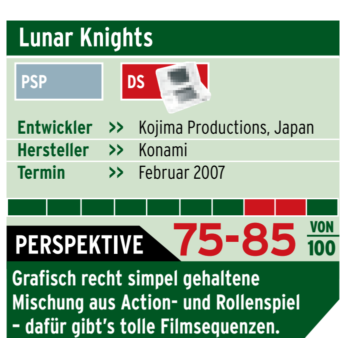
Dieses Mal liegt der Schwerpunkt also weniger auf Innovation als einem gut durchdachten Spieldesign, das halb Action-Adventure, halb Rollenspiel ist. Ihr schlagt Euch aus der isometrischen Perspektive durch düstere Kerker und lehrt dabei allerlei finstere Geschöpfe das Fürchten. Mit jedem erlegten Untoten erhaltet Ihr Erfahrungspunkte, mit denen Ihr Eure Lebensanzeige ausbaut oder Angriffe verstärkt. Doch Ihr seid nicht nur zu Fuß unterwegs: Zwischen den Vampir-Säuberungen schwingt Ihr Euch an Bord eines Raumschiffes und ballert los.



DS Die Story wird in schicken Anime-Sequenzen mit Sprachausgabe erzählt.



DS Unten vermöbelt Lucien einen Boss, oben wird die Intensität des Mondscheins angezeigt.



Lunar Knights

PSP | DS

Entwickler	>>	Kojima Productions, Japan
Hersteller	>>	Konami
Termin	>>	Februar 2007

PERSPEKTIVE 75-85 VON 100

Grafisch recht simpel gehaltene Mischung aus Action- und Rollenspiel – dafür gibt's tolle Filmsequenzen.

Dungeon Siege: Throne of Agony

Abenteuer >> Action-Rollenspiel



PSP Grafisch dürfen wir uns auf ein Schmankerl freuen: In der "Dungeon Siege"-Welt wollen Euch zahlreiche fiese Gegner nichts Gutes.

Die namhafte PC-Serie erhält einen PSP-Ableger, der Abenteurer auf vertrautes Terrain schickt – "Throne of Agony" erinnert in vielen Aspekten an die "Untold Legends". Neben toller Optik und zahlreichen Monstern finden sich auch eigenständige Ansätze: So könnt Ihr z.B. tierische Begleiter beschwören, die mit Euch in die Schlacht ziehen.

Dungeon Siege: Throne of Agony

PSP | DS

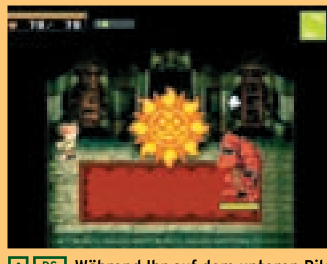
Entwickler	>>	Supervillain Studios, USA
Hersteller	>>	Take 2
Termin	>>	Januar 2007

PERSPEKTIVE 70-85 VON 100

Schick inszeniertes Fantasy-Metzelabenteuer: nicht originell, aber mit zahlreichen Szenarien und viel Action.

Contact

Abenteuer >> Rollenspiel





DS Während Ihr auf dem unteren Bildschirm agiert und gegen Monster kämpft (links), versorgt Euch der Professor im oberen Display mit Informationen (rechts).

Ein schussliger Professor macht mit seinem Raumschiff eine Bruchlandung und benötigt nun Eure Hilfe, um seinen Antrieb wieder in Gang zu bringen. Während Euch der Professor stets virtuell begleitet, müsst Ihr die Welt abklappern und Bauteile suchen. Neben Unterhaltungen mit den Einwohnern gibt es eine Reihe Minispiele zu erleben; außerdem trainert Ihr schon mal Tiere oder jagt ganz klassisch Monster. Eine intelligente Story mit unerwarteten Wendungen und ein einfaches Kampfsystem mit dem Einsatz von Spezialkräften sorgen für motivierende Reisen.

Contact

PSP | DS 

Entwickler	>>	Grasshopper, Japan
Hersteller	>>	Rising Star
Termin	>>	Februar 2007

PERSPEKTIVE 70-85 VON 100

Schlicht präsentiertes, aber reizvolles Abenteuer mit gewitzten Einfällen und pfiffiger Handlung.

So werten die Experten!

Spiele-Test >>

Fakten & Features

Schwierigkeit:
Ist das Spiel einfach oder schwer?

Zirka-Preis:
Preisempfehlung des Herstellers. Der Ladenpreis kann natürlich abweichen.

Sprache:
Sind die Texte im Spiel auf deutsch ('deutscher Text') oder gibt's sogar deutsche Sprachausgabe ('komplett deutsch').

Alternativen:
Wollt Ihr ein ähnliches Spiel auf einem anderen Handheld zocken? Wenn ja, dann sind hier unsere Empfehlungen.

Pro & Contra:
Die wichtigsten Vor- und Nachteile des Spiels - kurz und knackig auf den Punkt gebracht.

Multiplayer:
Wertung für den besten Multiplayer-Modus - unabhängig vom Spielspaß für Solisten.

Grafik:
Ist die 3D-Grafik detailliert, flüssig und schnell? Wie sind die Figuren gezeichnet? Stimmt die Präsentation?

Sound:
Unterstützt die Musik das Spielgeschehen? Passen die Soundeffekte zur Bildschirm-Aktion? Ist der Soundtrack abwechslungsreich?

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Cybermedia, Deutschland
Hersteller >>	Team MAN!AC
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

Alternativen

PSP	Tolles Spiel (83 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	Nicht so tolles Spiel (65 von 100 Ausgabe 1)

Name des getesteten Spiels

Pro
- einzigartige Atmosphäre
- rockiger Soundtrack
- riesiger Level-Umfang

Contra
- ewig viel Lauferei
- wenig konkrete Lösungshinweise
- ruckelige 3D-Grafik

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 4 — WiFi, ein Modul pro Spieler



Grafik: 5 von 10

Sound: 8 von 10

82 von 100 SPIELSPASS

Hier steht das dreizeilige Mini-Fazit, in dem das getestete Spiel kurz und prägnant beschrieben wird.

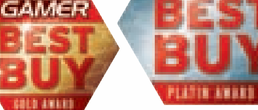
Der DS-Faktor

Hier wird der DS-Faktor erklärt

In diesem Kasten gehen wir auf die Spezialfähigkeiten des Nintendo DS ein. Hier zeigen wir gnadenlos auf, ob ein Spiel die Elemente 'Dualscreen', 'Touchscreen' und 'Mikrofon' sinnvoll nutzt. Entsprechend bewerten wir dies mit 'Daumen rauf' für einen pfiffigen Einsatz, 'Daumen runter' für keinen oder sinnlosen Gebrauch und 'waagerechter Daumen' für eine solide Anwendung. Das Ganze vertiefen wir durch ein paar erklärende Sätze.

Dualscreen  Touchscreen  Mikrofon 





Spielspaß:
Macht das Spiel Spaß oder nicht? Diese alles entscheidende Frage beantwortet unsere Spielspaß-Wertung für Solo-Gamer. Diese Wertung ist unabhängig von den erzielten Punktzahlen für Grafik und Sound. 100 Punkte sind das Maximum, ab 80 Punkten können Liebhaber des entsprechenden Spielgenres fast bedenkenlos zuschlagen, exakt 50 Punkte kennzeichnen ein durchschnittliches Spiel ohne besondere Merkmale. Schneidet ein Titel mit weniger als 50 Punkten ab, sollten sich selbst Genre-Fans den Kauf gut überlegen. Spiele mit einer Wertung von 85 Punkten und mehr bekommen unseren 'Gold-Award', ab 90 Punkten winkt gar der 'Platin-Award' (siehe oben).

Das Tester-Team



Martin Gaksch
Spielt zurzeit:
LocoRoco (PSP)
Ridge Racer 2 (PSP)
42 Spieleklassiker (DS)



Janina Wintermayr
Spielt zurzeit:
Gun Showdown (PSP)
L.A. Rush (PSP)
English Training (DS)



Robert Bannert
Spielt zurzeit:
Metroid Prime Hunters (PSP)
Mario & Luigi (DS)
Daxter (PSP)



Oliver Ehrle
Spielt zurzeit:
GTA: Vice City Stories (PSP)
Cooking Mama (DS)
Sim City (Handy)



Oliver Schultes
Spielt zurzeit:
Ridge Racer 2 (PSP)
Tekken: Dark Resurrection (PSP)
Yoshi's Island DS (DS)



André Kazmaier
Spielt zurzeit:
Sega Mega Drive Collection (PSP)
Yoshi's Island (GBA)
Yoshi's Island DS (DS)



Matthias Schmid
Spielt zurzeit:
Cooking Mama (DS)
Pro Evolution Soccer 6 (PSP)
Power Stone Collection (PSP)



Max Wildgruber
Spielt zurzeit:
Die Sims 2: Haustiere (DS)
Activision Hits Remixed (PSP)
Lumines 2 (PSP)



Thomas Stuchlik
Spielt zurzeit:
GTA: Vice City Stories (PSP)
Myst (PSP)
Pilot Academy (PSP)



Ulrich Steppberger
Spielt zurzeit:
Cooking Mama (DS)
Sega Mega Drive Collection (PSP)
Lumines 2 (PSP)



Michael Herde
Spielt zurzeit:
Star Wars: Lethal Alliance (PSP)
GTA: Vice City Stories (PSP)
Bionicle Heroes (DS)

Leseführung >>

Die Spielgenres

In der *Mobile Gamer* unterteilen wir Spiele in sechs Haupt-Genres. Damit wollen wir einer Inflation von Spielegattungen vorbeugen und eine gewisse Ordnung herstellen. Um jedoch besser differenzieren zu können, erhält jedes Spiel ein ergänzendes Sub-Genre zugewiesen, das es genauer kennzeichnet (z.B. Denken >> Runden-Strategie). Im folgenden Testteil sind die Spiele nach Genres geordnet. Wir halten dies für interessanter als die Aufteilung nach Systemen (getestet werden hier DS- und PSP-Neuheiten).

Rennspiel:
Alle Titel, in denen das Rennenfahren im Mittelpunkt steht. Egal, ob ernsthafte Simulation, simples Arcade-Feeling, spaßiger Fun-Racer oder Action-orientiertes Karambolage-Chaos.

Denken:
Vom Strategiespiel, über Taktik und Simulation bis hin zur allseits beliebten Knobelei à la "Tetris".

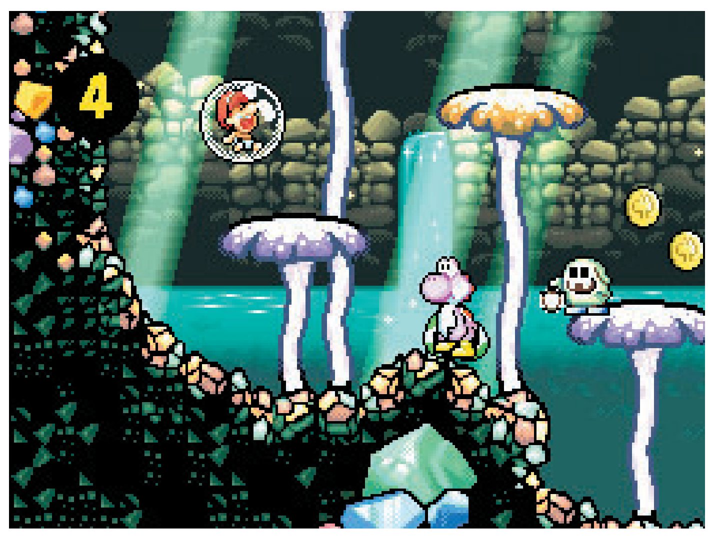
Reaktion:
In erster Linie klassische Jump'n' Runs, aber auch Musik- und Party-Spiele. Wenig Geballer, viel Geschicklichkeit.

Sport:
Von den klassischen Sportarten bis zu trendigem Freizeitspaß wie Skateboard, BMX & Co. Auch Wrestling oder Billard ist hier beheimatet.

Action:
Hier geht's knallhart zur Sache, ob im Ego- oder Taktik-Shooter, Beat'em-Up oder klassischem Weltraum-Ballerspiel.

Abenteuer:
Er war einmal... Spiele mit Story gehören hier hinein - also z.B. Rollenspiele, Action- und Grafik-Adventures.





DS Nach einer Gegner-Berührung schwebt Baby-Mario in der Seifenblase umher. Bringt sie schnell zum Platzen, bevor der Sternen-Zähler (links oben) bei null anlangt.



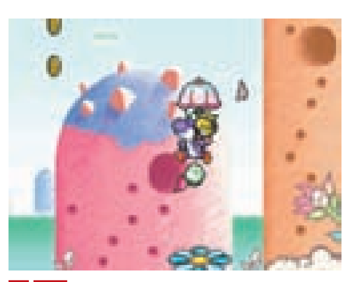
DS Fehlt nur noch das Bienchen: Kinder werden per Storch geliefert und Blümchen schlendern summend durch die kunterbunte Wachsmalkreiden-Idylle.

Yoshi's Island DS

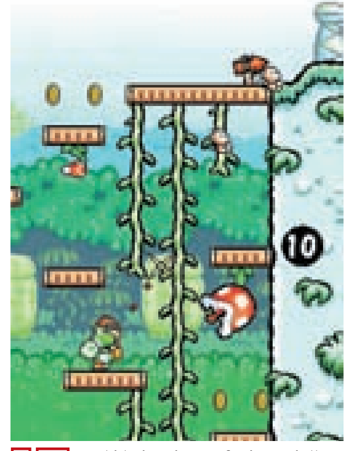
Reaktion >> Jump'n'Run



Von wegen Dinosaurier sind ausgestorben: Gut informierte Spieler wissen, dass die prähistorischen Tiere noch unter uns leben. Doch nur eine auserwählte Gruppe von Menschen nimmt Notiz von ihnen: die Zocker. Ihr habt natürlich schon lange erraten, von welchen Echsen die Rede ist: den Yoshis. Seit ihrem Videospiel-Debüt 1992 auf dem Super Nintendo treten die knuffigen Nimmersatts immer wieder auf Nintendo-Konsolen in Erscheinung. Neben Jobs als Rennfahrer in "Mario Kart" oder Tennis-Ass in "Mario Power Tennis" hat der kleine Dino in jüngster Zeit jedoch seine ursprüngliche Profession als Reittier aus den Augen verloren. Nicht so in "Yoshi's Island DS"...



DS Flieg, Dino, flieg: Baby-Peach verschafft Euch durch ihren Schirm Auftrieb.



DS Yoshi beim Eierwurf: Ein gezielter Schuss erfordert präzises Timing.

Ausritt

In Gestalt von Yoshi schultert Ihr Baby-Mario und macht Euch auf eine gefährliche Reise. Der Anlass? Sämtliche Kleinkinder des idyllischen Pilz-Königreichs wurden vom fiesen Hexenmeister Kamek entführt. Die Suche führt Euch durch fünf Welten mit jeweils acht Levels – alle gespickt mit reichlich Gegnervolk. Dieses plättet Ihr entweder mit einem beherzten Sprung à la Mario, oder Ihr macht Euch die praktische Nahrungsverwertung des Dinos zu Nutze. Schnappt mit der klebrigen Zunge nach Feinden und schickt sie mit einem kurzen Druck auf das Steuerkreuz durch den Verdauungstrakt. Postwendend presst die Knubbelnase eine grün-weißes Ei durchs Hinterteil – sechs davon könnt Ihr gleichzeitig mit auf Tour nehmen.

Doch dem Dino steht der Sinn nicht nach Nachwuchs, statt dessen feuert Ihr die Eier auf herumstolzierende Schurken oder sammelt mit einem gezielten Schuss

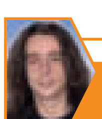
André Kazmaier

9 von 10

"Mario geh heim – ich spiel lieber mit Yoshi"

"Yoshi's Island" auf dem Super Nintendo bzw. dem GBA gehört zu meinen absoluten Lieblingsspielen. Folglich kommt der DS-Teil um einen direkten Vergleich nicht herum: Grafisch ähneln sich die Titel zwar stark, das Original hat aber – trotz des Alters – die Nase leicht vorn. Im DS-Ableger stecken leider einige üble Optik-Patzer (das Känguru z.B. sieht schrecklich aus). In puncto Leveldesign war der Vorgänger quasi perfekt, aber auch das DS-Abenteuer motiviert mich mit verzweigter Struktur und haufenweise versteckten Extras. Zudem sind die dezenten Neuerungen wie der Baby-Tausch gut gelungen. Schade, dass das Vergnügen mit einer Welt weniger etwas kürzer ausfällt. Etwas vermisst habe ich auch die Ohrwurm-Musik des Vorgängers. Nichtsdestotrotz: Ich leg das Teil erst wieder aus der Hand, wenn ich alles entdeckt habe.

Matthias Schmid



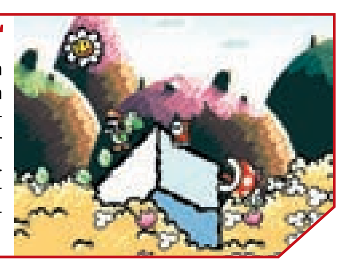
8 von 10

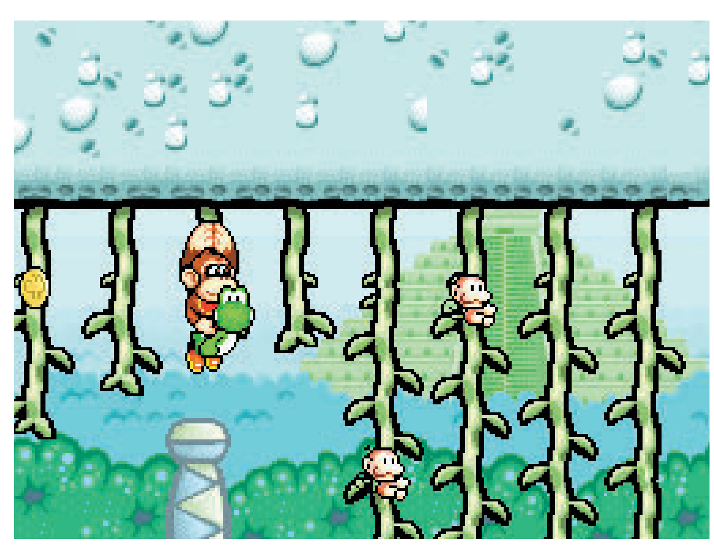
"Ich mag Yoshis: grüne... blaue...rote...alle Yoshis"

Entwickler Artoon hat mir dank der innovativen GBA-Wackelei "Yoshi's Universal Gravitation" bereits viel Freude bereitet. Dementsprechend hoch waren meine Erwartungen an diesen Titel. Nun gebe ich 8 von 10 Punkten – bin ich also enttäuscht? Etwas schon, das muss ich zugeben. Froh stimmen mich die punktgenaue Steuerung und das einzigartige Eierschuss-Feature. Auch die individuellen Fähigkeiten der Schreihälse bringen Taktik ins Spiel – nur durch geschickten Baby-Wechsel spürt Ihr alle Sammelobjekte auf. Klar muss sein, dass Ihr hier kein reinrassiges Jump'n'Run im Stile eines "New Super Mario Bros." vor Euch habt – blitzschnelles Durch-die-Levels-Fetzen ist nicht der optimale Weg, Suchen und Stöbern ist angesagt. Im Gegensatz zum Vorgänger wird "Yoshi's Island DS" nicht in die goldenen Jump'n'Run-Annalen eingehen.

Der Vorgänger >> "Yoshi's Island"

1995 bekam der putzige Dino mit "Yoshi's Island" sein erstes großes Abenteuer spendiert – damals noch von Nintendo selbst entwickelt. Das grandiose Leveldesign, die stilsichere Wachsmalkreiden-Optik und der neuartige Eierwurf machten das Spiel zum Klassiker. Handheld-Zocker freuen sich über eine astreine Portierung des Titels auf den GBA – unser Schwestermagazin MAN!AC krönte es damals mit satten 93%.





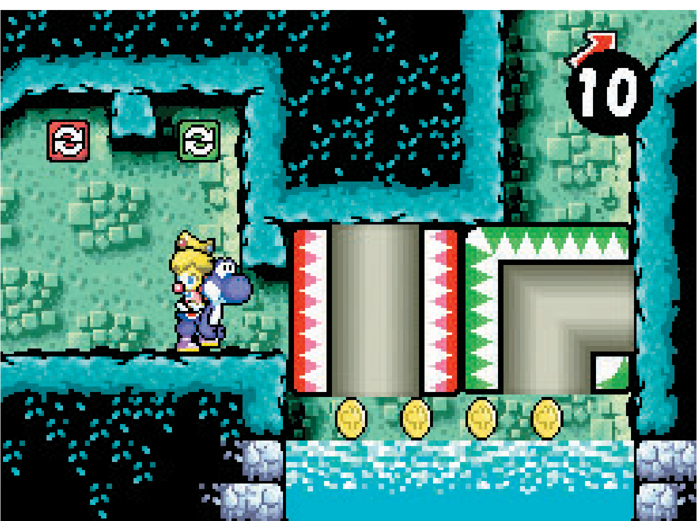
DS Mit Klettermaxe Donkey Kong hangelt Ihr auch über tiefste Abgründe. So weit oben gibt es mit Sicherheit den ein oder anderen Schatz zu entdecken...

scheinbar unerreichbare Gegenstände ein. Per R-Taste schnappt Ihr Euch ein Ei und verharrt in der Abwurf-Stellung. Gleichzeitig bewegt sich ein Fadenkreuz mit konstanter Geschwindigkeit vor Euch auf und ab. Betätigt den R-Button erneut, und Euer Öko-Geschoss findet sein Ziel.

Doch die unkonventionelle Gegner-Bekämpfung ist nicht die einzige Besonderheit, die das Hüpfspiel in petto hält. Werdet Ihr von einem Bösewicht verwundet, verliert Ihr nicht ein Leben, sondern Eure Baby-Ladung. Mario wird von seinem Reittier geworfen und schwebt fortan in einer Seifenblase unkontrolliert durch die Gegend. Jetzt müsst Ihr schnell handeln: Ein Sternen-Counter zählt die Zeit von 10 herunter – erreicht er null, wird Euer Baby von Kamek's Schergen verschleppt und das Spiel endet. Um es nicht so weit kommen zu lassen, rettet Ihr den Sprössling vor Ende des Zeitlimits mit einer simplen Berührung aus der Blase. Für etwas mehr Zeit bei dieser Rettungsaktion erhöht Ihr den Sternen-Zähler auf bis zu 30 Sekunden. Schießt hierfür auf kleine Fragezeichen-Wolken und sammelt die herausspringenden Sternchen ein.

Wie im Kindergarten

Im Laufe des Spiels stoßen weitere Winzlinge zu Eurem Team – jeder mit ganz individuellen Stärken. Zwischen den Pimpfen wechselt Ihr an Storch-Stationen: Entscheidet Ihr Euch für Mario, mutiert der gemächliche Yoshi zum Sprinter. Mit Blaublut-Baby Peach nutzt Ihr hingegen Luftströmungen und schwebt in ungeahnte Höhen. Klettermaxe Donkey Kong hangelt sich an Ranken entlang und schwingt via Liane über



DS Schafft Yoshi auch ohne Klempner Mario: Mittels der rot-grünen Drehknöpfe muss der kleine Dino die Röhren so justieren, dass er an die begehrten Münzen kommt.



DS Spieglein, Spieglein an der Wand, wo ist der größe Geist im ganzen Land? Diesen Endboss erkennt Ihr nur, wenn Ihr einen Blick auf den unteren Screen werft. Verwirrend!

schwindelerregende Abgründe. Wenn Ihr diese Fähigkeiten nicht geschickt einsetzt, bleiben Euch viele Geheimnisse verborgen. Und davon gibt es eine Menge: Spürt in jedem Level fünf Blumen auf und erhöht so Eure Chance auf ein Bonusspiel. Findet 20 rote Münzen und kassiert ein Leben. Und als ob das alles nicht reichte, schaltet Ihr noch zwei Extra-Levels pro Welt frei. Haltet außerdem die Augen nach Minispielen offen: Hier versucht Ihr Euch z.B. an Weitflug oder Zielschießen. *ak*

DS-Faktor

Die malerischen Schauplätze der Yoshi-Insel erstrecken sich stets über beide Bildschirme. Via Knopfdruck verschiebt Ihr Euren Standpunkt vom unteren auf das obere Display und umgekehrt. Der Touchscreen findet dagegen (außer optional bei Bonusspielen) ebenso wenig Gebrauch wie das Mikrofon.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Artoon, Japan
Hersteller >>	Nintendo
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	1. Dezember

USK: frei

Alternativen

PSP	**Ultimate Ghosts'n Goblins** (84 von 100 in Ausgabe 5)
DS	**New Super Mario Bros.** (92 von 100 in Ausgabe 5)

Yoshi's Island DS

Pro
- einzigartiges Eierschuss-System
- massig Gegenstände zu entdecken
- Levels mit reichlich Abzweigungen
- hübsche Malbuch-Optik

Contra
- Level-Design nicht ganz so genial wie beim "Yoshi's Island"-Original

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 7 von 10

Sound: 6 von 10

86 von 100

SPIELSPASS

Jump'n'Run mit ungewöhnlicher Gegnerbekämpfung, motivierendem Forscher-Freiraum und putziger Kritzel-Optik.





PSP Jetzt schnell die Kreistaste drücken: An solchen Hindernissen vollführen Sonic & Co. auf Knopfdruck rasante Turbosprünge.

Sonic Rivals

Reaktion >> Jump'n'Run

Ein Jahr lang schielten PSP-Besitzer neidisch ins DS-Lager – schließlich erlebte Segas blauer Held in "Sonic Rush" sein bisher bestes 2D-Abenteuer. Nun bescheren Euch die Kanadier von Backbone Entertainment ("Death Jr.") ein Jump'n'Run im wahrsten Wortsinn; puristischer als "Sonic Rivals" kann ein Hüpfspiel kaum sein.

Ihr prescht mit dem Stachelmaxe von links nach rechts durch halsbrecherische Level-Konstruktionen und überwindet via Sprungknopf Abgründe und Stachelfallen. Zwar lockern einige Items und Interaktionsmöglichkeiten (dazu später mehr) Sonics Alltag auf, im Grunde seid Ihr aber nur damit beschäftigt, möglichst rasch durch die farbenfrohen Welten zu eilen. Ziel der einzelnen Abschnitte ist, das Level-Ende vor Eurem computergesteuerten Konkurrent zu erreichen. Der ist zumeist auf der gleichen Spur wie Ihr unterwegs, denn spielerisch ist "Sonic Rivals" auf zwei Dimensionen beschränkt.

In optischer Hinsicht verwöhnen dreidimensionale Hintergründe das Spielerauge. Saust durch polygonale Winterlandschaften, jagt über die grellbunte Kirmes oder brettert durchs Asteroidenfeld. Immer wieder lauft Ihr gegen kleinere Hindernisse, über die Ihr nach korrektem Tastendruck einen Supersprung vollführt; gelegentlich aufgesammelte Items wie Turbo oder Flammenschuss ärgern den Gegner. Abwechslung vom Flitzealltag bieten die Zwischengegner. Verpackt in eine hanebüchene Story der Marke 'Lieber Igel, böser Dr. Eggman' stellen sich Euch alle Nase lang knuffige Roboterschurken entgegen: Weicht Ihren explosiven Attacken aus und hüpft flinker auf die empfindliche Blechrübe als Euer Konkurrent.

Da die sechs Welten des 'Story'-Abenteuers schon nach drei Spielstunden gemeistert sind und auch die anderen Spielfiguren (u.a. Knuckles, Shadow) keine eigenen Levels mitbringen, haltet Ihr Euch mit dem Horten von Sammelkarten, Herausforderungen und Wireless-Duellen bei Laune. *ms*



Matthias Schmid
7 von 10
"Am Anfang pfui, am Ende hui – und viel zu kurz"

Was habe ich zu Beginn geflucht: Dutzende unfaire Stellen (Gegner, Abgründe, Fallen) vermiesten mir jeglichen Spielspaß. Immer wieder wurde ich kurz vor Schluss ohne eigenes Verschulden von meinem Gegner überholt. Gegen Ende verdrängten jedoch überraschendes Level-Design, grandioses Geschwindigkeitsgefühl und der fordernde Kampf gegen die Uhr diese Miesmacher. An der stimmigen 3D-Präsenation mit ihren coolen Kamerafahrten kann ich mich kaum satt sehen. Schade, dass sich alle Charaktere gleich spielen und Top-Spieler vom Gummiband-Effekt eingebremst werden.

Ulrich Steppberger
5 von 10
"Dieses Igelrennen vergeht mir zu schnell"

Sonic in Ehren, aber "Rivals" konzentriert sich für meinen Geschmack zu sehr auf jene Aspekte der Serie, die problematisch sind. Das atemberaubende Tempo ist durchaus ansehnlich in Szene gesetzt, die eingeschränkte Bewegungsfreiheit und urplötzlich auftauchende Gegner nerven aber teilweise mächtig – die Bosskämpfe dagegen fallen in der Regel lahm aus. Darum greife ich doch lieber zu den Originalen in der "Sega Mega Drive Collection".

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Backbone, Kanada
Hersteller >>	Sega
Zirka-Preis >>	45 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	Dezember

USK 6

Alternativen

PSP	**Sega Mega Drive Collection** (86 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	**Sonic Rush** (85 von 100 in Ausgabe 2)



Sonic Rivals

Pro
+ schicke Präsentation
+ pfeilschnelle Tempo-Passagen
+ Spielspaß steigt mit Spieldauer

Contra
- viele unfaire Stellen
- alle Helden spielen sich gleich
- sehr kurz

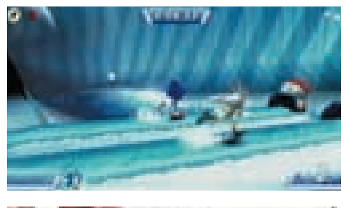
Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 2, WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

66 von 100 SPIELSPASS

Frustige 2D-Hüpferei in hübschem 3D-Gewand – aufregend schnell, aber viel zu flott durchgespielt.



PSP Die Jahrmarkt-Stages sehen dank vieler Hintergrundobjekte und tollen Farben klasse aus, die Übersicht leidet jedoch darunter – unser blauer Igel ist in der Bildmitte.





PSP Duell gegen Silver im Eis, Bossfight gegen Eggmans Schergen (unten).

Mercury Meltdown

Reaktion >> Geschicklichkeit

Schon zum zweiten Mal geht ein wackerer Quecksilbertropfen auf Abenteuerreise: Bei "Mercury Meltdown" geleitet Ihr den Blob durch stolze 160 Levels in verschiedenen Laboren. Dabei kontrolliert Ihr das zähflüssige Metall nicht direkt, sondern kippt das gesamte Spielfeld – die Schwerkraft sorgt letztendlich dafür, dass der Tropfen in die gewünschte Richtung kullert.

Erneut müsst Ihr darauf achten, dass Ihr möglichst verlustfrei über die schmalen Wege kommt. Zudem sorgen diesmal neue Hindernisse und Gegner für frische Tücken: Manche Feinde knabbern Euch an, andere rollen nur passiv durch die Gegend, blockieren aber schon mal wichtige Durchgänge. Bewältigt Ihr erfolgreich genügend Levels, schaltet Ihr nach und nach eine Reihe Minispiele frei. Beim Rodeo haltet Ihr Euch z.B. auf einer Plattform, obwohl Eudch ein Riesenfön entgegen bläst. Außerdem absolviert Ihr Rennen und Knobeleinlagen oder färbt um die Wette Plattformen ein. *us*

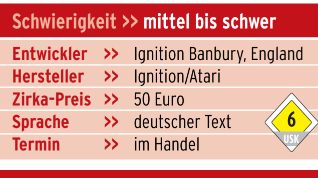


Ulrich Steppberger
7 von 10
„Jetzt wird noch bunter gekippt und gekullert"

Wer das erste "Mercury" mochte, kann bedenkenlos zu "Meltdown" greifen – das bewährte Konzept blieb erhalten, nur der poppige Grafikstil ist neu (und nicht jedermanns Sache). Ging der Quecksilberspaß bisher an Euch vorbei, ist die neue Episode ein guter Einstieg. Durch die hohe Level-Zahl und die wählbare Reihenfolge werden Frustmomente weitgehend ausgeschlossen, auch wenn sich manchmal sehr knifflige Aufgaben einschleichen. Die freischaltbaren Minispiele sind zwar simpel, aber als Abwechslung gern gesehen.



PSP Neben Fingerspitzengefühl braucht Ihr auch graue Zellen: So können manche Schalter nur aktiviert werden, wenn der Quecksilbertropfen die richtige Farbe hat.



Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler >>	Ignition Banbury, England
Hersteller >>	Ignition/Atari
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	**LocoRoco** (90 von 100 in Ausgabe 5)
DS	**Super Monkey Ball: Touch & Roll** (75 von 100 in Ausgabe 3)

Mercury Meltdown

Pro
- deutlich mehr Aufgaben
- weniger Frustgefahr als in Teil 1
- neue Hindernisse und Aktionen
- einige witzige Minispiele

Contra
- poppige Grafik Geschmackssache
- Level-Reihenfolge wirkt beliebig

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 2, WiFi, eine Disc für alle
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10



SPIELSPASS

Spaßige Fortsetzung der Tropfen-Kullerei, die mit mehr Levels und Minispielen aufwartet.

Bomberman

Reaktion >> Geschicklichkeit

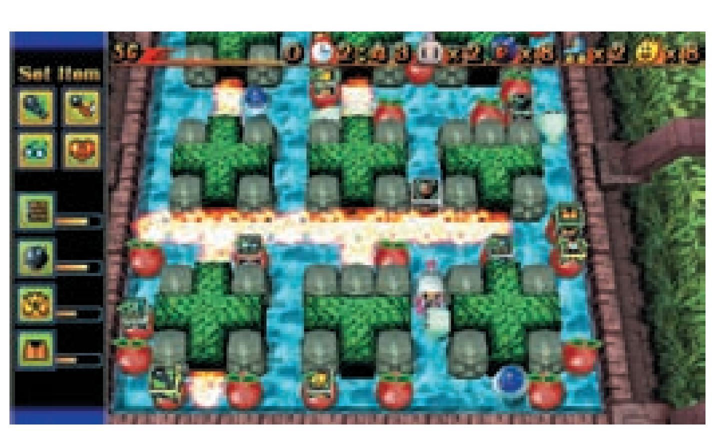
Ein galaktischer Großkotz hat etliche Welten mit stinkendem Qualm überzogen. Keine Frage, ein Kämpfer für das Gute muss her – und "Bomberman" ist zur Stelle. Der behelmte Detonator beglückt mit seinem seit Dekaden bewährten Spielprinzip nun auch PSP-Besitzer. In bildschirmgroßen Labyrinthen legt Ihr zeitverzögert hochgehende Bomben, die poröses Gestein und Kontrahenten gleichermaßen in den Orkus blasen. Egal, ob im Story-Modus oder beim Mehrspieler-Duell, stets müsst Ihr die Knallfrösche geschickt platzieren, ohne selbst Opfer der kreuzförmig ausstrahlenden Explosionen zu werden. Traditionelle Extras wie Aufstockung von Reichweite und Bombenzahl, Beschleunigungsschuhe und Zeitbomben können im Story-Modus erstmals per Menü eingesetzt werden. So reagiert Ihr besser auf Spielsituationen und könnt Euch einen Item-Vorrat anlegen.

Fast wichtiger als die 100 Level des normalen Solo-Spiels sind die fünfzig Karten des Klassik- bzw. Multiplayer-Modus. Bis zu vier Spieler zocken über WiFi mit einer UMD. Wer das Zeitliche segnet, rächt sich vom Rand des Spielfeldes per Bombeneinwurf. *mw*



Max Wildgruber
6 von 10
„Bombenstimmung trotz Mängel"

Ka-Blamm! Anders kann ich das wohlige Gefühl nicht beschreiben, wenn ich meinen Testkumpan André endlich in Stücke sprenge. Der Mehrspieler-Modus von "Bomberman" lässt trotz Schneckentempo, Grafikrucklern und vereinzelten 'Lags' unverdrossene Partystimmung aufkommen. Problemkind bleibt wie auf dem DS der Solo-Modus. Zu eintönig sind die Simpel-Levels, zu doof die Gegner, die ihre Bewegungsrichtung nach dem Zufallsprinzip einzuschlagen scheinen. Die suboptimale Perspektive sorgt zudem für Fehleinschätzungen und beschert böse Überraschungen.



PSP Grafisch hat sich beim PSP-"Bomberman" bis auf die Portierung in die dritte Dimension nicht viel getan, nur die Perspektive ist etwas flacher als im Original.

Schwierigkeit >> einfach bis mittel

Entwickler >>	Hudson, Japan
Hersteller >>	Konami
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	Februar 2007



Alternativen

PSP	**keine erhältlich**
DS	**Bomberman DS** (nicht getestet)

Bomberman

Pro
- Nostalgie-Feuerwerk für Veteranen
- taktischer Item-Einsatz möglich
- Mehrspieler-Gaudi mit einer UMD

Contra
- lahme und ruckelige Grafik
- Perspektive nicht ideal
- kurze Pausen im Multiplayer ('Lags')

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 4 (WiFi, eine Disc für alle)
Grafik: 5 von 10
Sound: 5 von 10

59 von 100

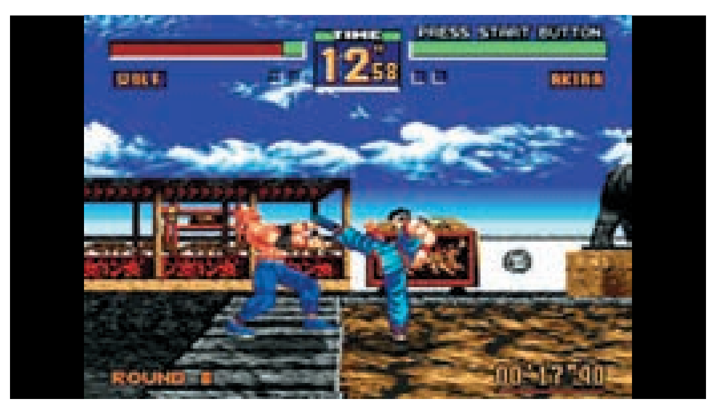
SPIELSPASS

Vielfach verbesserungswürdige Neuauflage des Klassikers, die es trotz allem im Mehrspieler-Modus krachen lässt.





PSP Der Cartoon-Prügler "Comix Zone" glänzt mit einer ungewöhnlichen und überzeugenden Aufmachung, treibt Anfänger aber zur Verzweiflung – es ist ziemlich schwer.



PSP Kluger Schachzug: Die legendäre "Virtua Fighter"-Serie wurde bei der Umsetzung des zweiten Teils auf dem Mega Drive konsequent in 2D-Bitmap-Optik verpackt.

Collection
Sega Mega Drive

Reaktion >> Spielesammlung



Nach einer unpopulären Retro-Verschlimmbesserung auf der PS2 bleibt Sega bei den Originalen: Die "Sega Mega Drive Collection" auf der PSP verzichtet auf neumodische Mätzchen, hier tummeln sich die 16-Bit-Klassiker in pixelgetreuer Fassung auf der UMD.

Die 27 Titel liefern einen umfassenden Streifzug durch die erfolgreiche Modul-Ära der frühen 90er-Jahre. Zwar sind nicht alle relevanten Klassiker vertreten, doch die Auswahl überzeugt dennoch rundum. Hüpfspieler erfreuen sich an den ersten beiden "Sonic the Hedgehog"-Episoden, dazu gesellen sich "Alex Kidd in the Enchanted Castle", "Ristar", "Flicky", "Decap Attack", "Kid Chameleon" sowie das futuristische "Vectorman"-Baller-Duo. Actionfreunde vermöbeln bei "Altered Beast" Monster und kämpfen sich bei "Gain Ground" voran, gehen mit "Super Thunder Blade" in die Luft, schleichen bei "Shinobi 3" als Ninja oder geben in der "Golden Axe"-Trilogie den Barbaren. Abenteuer erlebt Ihr in "Sword of Vermillion", "Phantasy Star 2, 3, 4" und dreifach unter Wasser als "Ecco the Dolphin". Geschick braucht Ihr in "Columns" und "Bonanza Bros". Dresche verteilt Ihr ebenfalls: "Comix Zone" versetzt Euch in eine Cartoonwelt voller Schurken, während "Virtua Fighter 2" den Polygonklopper in Bitmap-Form presst.

Zu allen Titeln gibt es eine Handvoll Extras (siehe Kasten) sowie die Möglichkeit, jederzeit zu speichern und das Bildformat zu ändern. Einige Titel dürft Ihr auch zu zweit mit- oder gegeneinander spielen; allerdings benötigen dafür beide Teilnehmer eine UMD. *us*

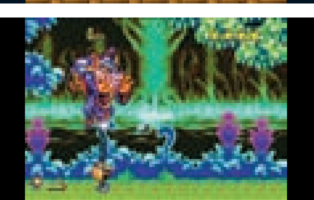
Bonus für Retro-Freunde
>> Die Extras der Sammlung

Sega packt nicht nur viele Spiele auf die UMD, sondern sorgt auch für zahlreiches Bonusmaterial. Jeder Titel wurde mit kurzer Historie, Tipps und ein paar Bildern versehen. Wer außerdem fleißig zockt, schaltet allerhand nette Gimmicks frei. Zu wichtigen Sega-Klassikern lauscht Ihr z.B. Interviews mit den japanischen Machern, außerdem dürft Ihr Euch an fünf mehr oder weniger bekannten Automaten-Oldies versuchen: "Astro Blaster", "Eliminator", "Space Fury", "Tip Top" und der kultige Isometrie-Shooter "Super Zaxxon" warten auf Euch.


PSP Das Sega-Maskottchen Sonic ist mit den ersten beiden Abenteuern dabei.


PSP Der japanische "Shinobi" geht mit dem offiziell dritten Teil an den Start.




PSP Knuffige Hüpfspielstars: "Alex Kidd" (oben) und "Ristar".

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler	Digital Eclipse, USA
Hersteller	Sega
Zirka-Preis	30 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	Januar 2007

USK 12

Alternativen

PSP	**Capcom Classics Coll. Remixed** (82 von 100 in Ausgabe 5)
DS	**keine erhältlich**

Sega Mega Drive Collection

Pro
- 27 Konsolen-Klassiker
- fast durchgehend gute Titel
- viele interessante Extras dabei
- Spielstand jederzeit speicherbar

Contra
- Digikreuz-Abfrage sehr pingelig
- kein 'Game Share' möglich

Multiplayer: 8 von 10 — 1 bis 2, Wifi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 5 von 10

86 von 100 SPIELSPASS

Bombastische Retro-Sammlung vollgestopft mit Tophits der 16-Bit-Ära – nicht nur für Sammler ein Hit.


Ulrich Steppberger 9 von 10
"Die Mutter aller Oldie-Sammlungen"

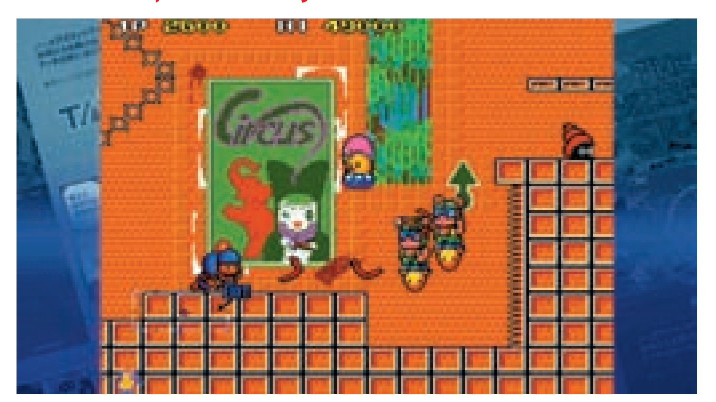
Sega zeigt mit der "Mega Drive Collection", wie man Neuauflagen alter Spielehits machen muss - davon können sich Namco, Electronic Arts & Co. eine dicke Scheibe abschneiden. Zwar verwundert die Abwesenheit einiger Titel (wo steckt z.B. das dritte "Sonic"?), doch das lässt sich verschmerzen - denn bei den enthaltenen Modulklassikern gibt es keine Flops, das Spektrum reicht von 'gut' bis zu 'absoluter Tophit'. Die Emulation lässt keine Wünsche offen, nur dass Ihr für Zweispieler-Runden mehrere UMDs braucht, ist ziemlich blöde. Trotzdem: Der Kauf lohnt sich auf alle Fälle.


Martin Gaksch 9 von 10
"Eine Retro-Kollektion aus dem Lehrbuch"

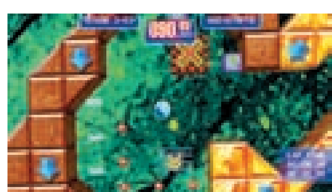
Halt, in einem Punkt muss ich Ulrich widersprechen: In der Sammlung gibt es sehr wohl Spielegurken, "Altered Beast", "Gain Ground" und "Super Thunder Blade" kann man heute nicht mehr ernsthaft zocken. Ansonsten bin ich angenehm überrascht und sehr angetan, wie liebevoll und umfassend die Mega-Drive-Spiele präsentiert werden. Auch technisch gibt sich das vortreffliche Gesamtpaket keine Blöße. Viele Spiele, Hintergrundinfos, Entwickler-Interviews, Arcade-Games als Bonus - Yippie! Ob Retro-Fan oder nicht, diese Spielesammlung zum fairen Preis gehört gekauft.

Power-Up
Taito Legends

Reaktion >> Spielesammlung



PSP Die ebenso putzige wie knifflige Hüpferei "New Zealand Story" ist das Kronjuwel der Sammlung.



PSP "Cameltry" überzeugt von den modernen Remakes am ehesten.

Nach zwei PS2-Sammlungen macht Empire auch PSP-Besitzern eine Auswahl an Oldie-Automaten des japanischen Herstellers Taito zugänglich. Auf der "Power-Up"-Kollektion tummeln sich 21 Klassiker der Jahre 1978 bis 1989, wobei der Schwerpunkt auf einfacheren und teils weniger bekannten Titeln liegt. Space Invaders (sowie der fast identische zweite Teil), Space Chaser, Lunar Rescue, Phoenix, Qix, Space Dungeon, Alpine Ski, Elevator Action, Chack'n Pop, Fairyland Story, Return of the Invaders, Ki Ki Kai Kai, Rastan Saga, Kuri Kinton, New Zealand Story und Raimais gibt's ausschließlich in Originalform, bei Balloon Bomber, Crazy Balloon, Cameltry und Legend of Kage dürft Ihr auch Neuauflagen in moderner Optik ausprobieren. Die meisten Spiele könnt Ihr via Game Share Freunden zum antesten übertragen, außerdem lässt sich bei Vertikaltiteln das Bild drehen. Unkundige studieren die Spielanleitungen, weitere Extras gibt's nicht. *us*



Ulrich Steppberger — 6 von 10

„Wo sind die echten Taito-Kracher?"

Eigentlich ist "Taito Legends: Power-Up" eine ordentliche Sammlung: Die Zahl der Spiele passt, die technische Umsetzung lässt keine Wünsche offen und das Genre-Spektrum ist breit. Trotzdem vermissen Retro-Fans so einiges: Wo stecken die ganzen schicken Shoot'em-Ups wie z.B. die "Darius"-Teile, die Taito im Laufe der Jahre entwickelt hat? Warum gibt es kein "Bubble Bobble"? Wo ist "Rainbow Islands" abgeblieben, das in der japanischen Version noch vorhanden war? Stattdessen füllen viele Obskuritäten die UMD, von denen nur ein paar mehr als einen kurzen Blick wert sind – was auch für die meisten der Neuauflagen gilt. Sammler greifen zu, andere Retro-Kollektionen haben aber mehr zu bieten.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Taito, Japan
Hersteller >>	Xplosiv/Empire
Zirka-Preis >>	30 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	Dezember

USK 12

Alternativen

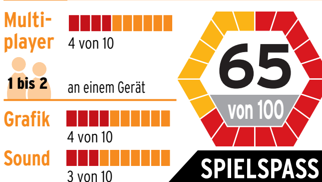
PSP	**Capcom Classics Col. Remixed** (82 von 100 in Ausgabe 5)
DS	**keine erhältlich**

Taito Legends Power-Up

Pro
- gute Emulation der Spiele
- Bild lässt sich teils drehen
- einige Remakes dabei...

Contra
- ...die aber wenig Spaß machen
- keine spannenden Extras
- zu wenige echte Tophits drauf

Multiplayer: 4 von 10 — 1 bis 2, an einem Gerät
Grafik: 4 von 10
Sound: 3 von 10

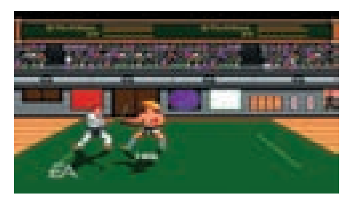


SPIELSPASS 65 von 100

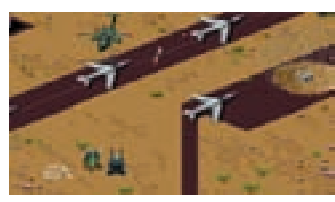
Ordentliche Kollektion klassischer Taito-Automaten, bei der aber die größten Hits leider fehlen.

EA Replay

Reaktion >> Spielesammlung



PSP Bei "Budokan" wird stilvol in mehreren Kampfsportarten gerungen.



PSP Die Heli-Action "Desert Strike" ist heute noch gut spielbar.



PSP Der Motorrad-Spaß "Road Rage" ist gleich dreifach vertreten.



PSP Ruckel-Optik inklusive: das Weltraum-Epos "Wing Commander".

Auch Electronic Arts fühlt sich dem Retro-Trend verpflichtet: "EA Replay" vereint aber keine Spielautomaten (logisch, es gibt von der Firma ja auch keine), sondern packt 14 Titel aus der 16-Bit-Ära von Sega Mega Drive und Super Nintendo auf die UMD.

Genremäßig wird eine bunte Mischung geboten: Rüpelhafte Raser freuen sich über die "Road Rash"-Trilogie, Rollenspieler verschlägt es dagegen bei "Ultima 7" in die Fantasywelten von Lord British. Weltraumaction gibt es mit "Wing Commander" und dem "Secret Missions"-Update, isometrisch geballert wird am Boden bei "Syndicate" sowie in der Luft mit "Desert Strike" und "Jungle Strike". Dazu gesellen sich "B.O.B." (SciFi-Hüpfer), "Haunting" (Grusel-Abenteuer), "Virtual Pinball" (Flipper), "Budokan" (Beat'em-Up) sowie als einziger Sportvertreter "Mutant League Football" – die bekannten Serien wie "FIFA" und "NHL" blieben dagegen unberücksichtigt.

Zu jedem Spiel könnt Ihr ein paar Bonus-Grafiken freispielen, außerdem verrät ein Menü hilfreiche Cheats und erlaubt Euch u.a. die Einstellung der Bildgröße. Per WiFi lassen sich ein paar der Titel gegeneinander spielen. *us*



Ulrich Steppberger — 5 von 10

„Viel verschenktes Potenzial"

Okay, die tollsten Titel der 16-Bit-Zeit kamen nicht unbedingt von Electronic Arts – doch die Sammlung gibt sich auch keine Mühe, eventuelle Perlen herauszupicken. Dass z.B. sämtliche 'echten' Sportspiele ignoriert wurden, ist unverständlich. Dafür bekommen wir Umsetzungen von Titeln wie "Wing Commander", die auf den alten Konsolen ohnehin nie die Qualität der PC- oder Heimcomputer-Originale erreichten. Die knappe Spielezahl lässt sich verschmerzen, immerhin passt der kleine Preis – für Kuriositätenfreunde fein, der Rest greift zur Konkurrenz.



Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Electronic Arts, USA
Hersteller >>	Electronic Arts
Zirka-Preis >>	20 Euro
Sprache >>	englischer Text
Termin >>	Dezember

USK 6

Alternativen

PSP	**Capcom Classics Coll. Remixed** (82 von 100 in Ausgabe 5)
DS	**keine erhältlich**



EA Replay

Pro
- interessante Titel-Auswahl
- günstiger Preis
- viele Genres verteten...

Contra
- ...aber ingesamt wenige Spiele
- viele bekanntere Games fehlen
- Steuerung nicht optimal

Multiplayer: 4 von 10 — 1 bis 2, WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 4 von 10
Sound: 4 von 10



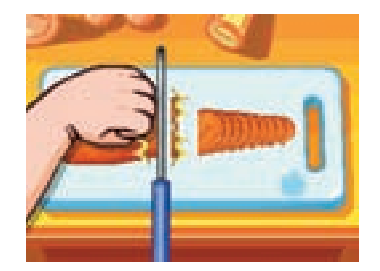
SPIELSPASS 67 von 100

Knapp gehaltene, aber interessante 16-Bit-Sammlung, deren Titel-Auswahl recht planlos wirkt.





DS Wenn Fleisch und Beilagen brutzeln, solltet Ihr wachsam sein: Lasst Ihr die Speisen zu lange in der Pfanne, brennen sie schnell an.





DS Schneiden und schälen muss jeder DS-Koch beherrschen.

Cooking Mama

Reaktion >> Geschicklichkeit

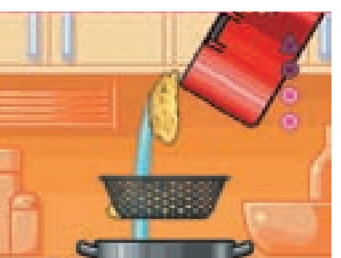


Kochen ist eine zweischneidige Sache: Leckere Gerichte erfreuen den Gaumen, doch die Zubereitung erfordert Wissen und Geschick – geht etwas schief, schmeckt das Resultat nicht mehr. Bevor Ihr Euch im wahren Leben am Herd versucht, könnt Ihr dank Taitos "Cooking Mama" durch Trockenübungen ausprobieren, ob Ihr das notwendige Talent zum kommenden Chefkoch habt.

76 leckere Speisen stehen auf dem Plan von Lehrkraft Mama – vom einfachen Spiegelei bis hin zum Luxus-Braten. Die Zubereitung erfolgt in mehreren Schritten, die in Form von einfachen Minispielen ausgeführt werden. Je nach Rezept habt Ihr mal nur drei, mal fast ein Dutzend Aufgaben zu bewältigen. Insgesamt 28 verschiedene Vorgänge lernt Ihr im Lauf des Kochkurses kennen: Zerschnippelt z.B. Gemüse, schneidet Fleisch zurecht, klopft Schnitzel weich, setzt Wasser auf, knetet Brot, schält Kartoffeln oder trennt Eiweiß vom Eigelb. Viele Vorgänge sind einfach gehalten und basieren entweder auf schnellen oder gezielten Stylus-Strichen. Komplizierter wird es, wenn Ihr Zutaten in der korrekten Reihenfolge mischen sollt oder das Gericht in Pfanne oder Topf gekocht wird. Bei Letzterem läuft dann im oberen Bildschirm eine Leiste durch, in der Anweisungen gegeben werden – nur wer dann zeitlich passend die richtige Temperatur einstellt oder umrührt, verhindert Fehler.

Je nach Qualität des fertigen Gerichts bekommt Ihr eine Medaille verliehen und schaltet nach und nach neue Rezepte frei. Bereits geschaffte Speisen können auf Wunsch zu neuen Kreationen kombiniert werden, außerdem dürft Ihr die einzelnen Kochaufgaben einzeln üben oder Freunden per WiFi ein Demo-Gericht übertragen. *us*

"Cooking Mama" erhaltet Ihr derzeit nur bei gut sortierten Fachhändlern – mehr Infos dazu in den Leserbriefen auf Seite 91.



DS Wer die Nudeln zu ungestüm auskippt, verfehlt das Sieb.



DS Beim Reibeisen müsst Ihr gelegentlich den Ansatz unten abklopfen.

Schwierigkeit >> leicht bis mittel

Entwickler >>	Taito, Japan
Hersteller >>	505 Gamestreet
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	englischer Text
Termin >>	Dezember

frei USK

Alternativen

PSP	**Ape Academy 2** (68 von 100 in Ausgabe 5)
DS	**Wario Ware Touched** (nicht getestet)

Cooking Mama

Pro
- + witzige Grundidee
- + ideenreiche Umsetzung
- + spaßige Nutzung der DS-Technik
- + immer für eine kurze Runde gut

Contra
- – auf Dauer zu wenig Abwechslung
- – kein Story-Modus

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 5 von 10

Sound: 5 von 10

76 von 100 SPIELSPASS

Kochen für Einsteiger: unterhaltsames Sammelsurium von Minispielen rund um die Zubereitung von Speisen.

Matthias Schmid

8 von 10

„Nennt mich Alfons Schuhbeck"

Ich hätte nicht gedacht, dass mir die simple Stylus-Fuchtelei derartigen Spaß bereiten würde. Hacken, Panieren, Umrühren – all das macht zu Hause viel Dreck, auf dem DS geht's spielerisch. Schnell, putzig präsentiert und wirklich abwechslungsreich. Sogar ans Abmessen von Zutaten oder Dekorieren des Tellers wurde gedacht. Manchmal hätte ich allerdings gern eine differenziertere Beurteilung als 'Gut' bekommen bzw. den Grund erfahren, weswegen ich scheitere.



Ulrich Steppberger

8 von 10

„Kochen mit Charme und ohne Stress"

Schade, dass für "Cooking Mama" keine 'richtige' Deutschland-Veröffentlichung zu erwarten ist, denn der Küchenspaß hätte ein größeres Publikum verdient. Zwar verbirgt sich hinter dem knuffigen Äußeren letztlich nur eine weitere Minispielsammlung, doch die ist launig inszeniert und motiviert mit gewitzten Variationen. Die Zahl der zu kochenden Rezepte ist üppig, zumal Euch immer wieder Überraschungen bei der Zubereitung erwarten. Schade finde ich nur, dass es nichts gibt, um langfristig Abwechslung zu bieten: Habt Ihr alles ausprobiert, fehlt es zum Beispiel an richtigen Highscore-Herausforderungen oder Mehrspieler-Optionen.

DS-Faktor

"Cooking Mama" nimmt sich der DS-Eigenheiten gelungen an. Der obere Bildschirm wird zwar nicht für jede Disziplin gebraucht, liefert aber meist praktische Hinweise oder ist wie beim obigen Beispiel unverzichtbar, weil die Kochanweisungen dort zu lesen sind. Gesteuert wird grundsätzlich mit dem Stylus, der vielfältig zum Einsatz kommt und mit einigen Ausnahmen (Kartoffelschälen) gut abgefragt wird – sogar ins Mikro dürft Ihr gelegentlich pusten.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon





Evolution
Bubble Bobble

Reaktion >> Jump 'n Run



PSP Wasserrutsche: Die beschleunigende Springflut aus geplatzten Wasserblasen spülte Bub & Bob schon durch die Original-Levels. Diesmal kommt ein Samenkorn mit.

„Bubble Bobble Evolution" wartet gleich zu Anfang mit einschneidenden Veränderungen des Original-Spielprinzips von 1986 auf. Die Drachenbrüder sind keine echten Reptilien mehr, sondern verkleidete Knirpse. Auch simultane Aktionen von Bub und Bob auf einem Bildschirm gehören der Vergangenheit an, die simplen Knobelanleihen der Ur-Version wurden zu spielbestimmenden Schalterrätseln aufgeblasen.

Der Grund: Eine übellaunige Schießbudenfigur verfrachtet die beiden Jungspunde in unbequeme Drachenanzüge und sperrt sie überdies in nebeneinander aufragende Zwillingstürme. Die Architektur der Doppel-Wolkenkratzer bedingt nicht nur die vorübergehende Trennung des Brüderpaars, sondern liefert auch die Erklärung für die neue 3D-Levelstruktur. Die von der Seite gezeigten Plattform-Levels sind nämlich sternförmig um die Mittelachse der Türme angeordnet. Lasst Ihr an Schaltern die namensgebenden Bubble-Blasen platzen, öffnen sie Durchgänge zwischen den Abschnitten und der Level wird umgeblättert. Zusätzlich müssen die Aktionen der Brüder per Schultertaste koordiniert werden. Beim Charakterwechsel wartet der andere Bruder brav, bis sein Gegenstück Feuerwände ausgepustet, Samenkörner in Wasserpfützen befördert oder Bosse weggeblubbert hat. *mw*

Schwierigkeit >> einfach bis mittel

Entwickler	Opus, Japan
Hersteller	Rising Star
Zirka-Preis	45 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	im Handel

USK: frei

Alternativen

PSP	**Lemmings** (83 von 100 in Ausgabe 3)
DS	**Bubble Bobble Revolution** (53 von 100 in Ausgabe 3)



Max Wildgruber 3 von 10

"Wieder ein Traum geplatzt"

Diese neuerliche Entstellung eines geliebten Klassikers geht mir echt aufs Gedärm! Es ist ja nicht einmal so, dass die unglaublich langen Ladepausen den fröhlich blubbernden Spielfluss des Originals zerstören. Der könnte selbst bei einer weniger hingeschluderten Programmierleistung nicht ungehemmt fließen, dafür sorgen die hirnlos aufgeblasenen Simpelrätsel. „Bubble Bobble" mit klassisch guter Spielbarkeit und sinnvollen Neuzeit-Änderungen? Schön wär's gewesen. Nicht mal das zeitlose Original hat uns Rising Star gegönnt. Pfui!



Bubble Bobble Evolution

Pro
- versprüht etwas Retro-Charme
- 3D-Grafik...

Contra
- ...die unzeitgemäß daherkommt
- unverschämte Ladepausen
- Gähn: Schalterrätsel
- Bub & Bob als Rotzlümmel

Multiplayer: 4 von 10 — 1 bis 4 — WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 4 von 10
Sound: 4 von 10

35 von 100 — SPIELSPASS

Aufgeblasenes Schlamper-Remake eines Plattform-Hits – noch schlimmer als die verkorkste DS-Version.

Mega Man ZX

Reaktion >> Jump'n'Run



DS Der Held kann nur zur Seite schießen, Obermotze besiegt Ihr taktisch: Trefft das Auge der Tonnen, damit sie explodieren und den Bomber über ihnen beschädigen.

Erneut bedrohen die Roboter Arcadia-City, aber diesmal kümmern sich die menschlichen Helden Vent und Eile um das Problem – und säubern die scrollenden, ballerlastigen Hüpfspiel-Passagen.

Mit der neuen Biometall-Technologie können sie sich in fünf X-Roboter verwandeln. Dann verfügen sie über neue Waffen und Talente wie Radar, Luft- und Unterwasserturbo. Den Kampf gegen die Robo-Revolte spielt Ihr in Missionen. Dabei erkundet Ihr eine komplexe Technowelt mit verzweigten Pfaden und Toren im Hintergrund, die u.a. zu Schatzkammern führen. Dank Easy-Modus sind die teils taktischen Armkanonen-Feuergefechte auch für Einsteiger schaffbar. *oe*

DS-Faktor

"Mega Man ZX" spielt sich fast nur im oberen Bildschirm ab, unten werden lediglich bei den Sonderrüstungen Spezialfunktionen wie der Radar eingeblendet. Das gilt auch für die Film-Schnipsel, die leider stellenweise etwas fleckig wirken. Touch-Kommandos kommen selten, das Mikrofon gar nicht zum Einsatz.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon





Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	Inti, Japan
Hersteller	Capcom
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	Dezember

USK: 6

Alternativen

PSP	**Mega Man X: Maverick Hunter** (80 von 100 in Ausgabe 3)
DS	**Sonic Rush** (85 von 100 in Ausgabe 2)

Oliver Ehrle 8 von 10

„Das erste Mega Man für jedermann"

Endlich mal was anderes: Mit menschlichen Helden und Robo-Verwandlung bringt "Mega Man ZX" mehr Handlung in die Serie, die zudem mit charismatischen Anime-Schnipseln geschmückt ist. Die verzweigte Abenteuerwelt lässt Euch mit mehreren Ebenen mehr Freiraum bei der Wahl des Pfades. Ihr verirrt Euch zwar nicht, aber der untere Bildschirm hätte durchaus für Karte und Statusanzeigen genutzt werden können. So wirkt "Mega Man ZX" technisch gerade mal wie eine aufwändige GBA-Episode der Serie.

Mega Man ZX

Pro
- umfangreiche Hüpfwelten
- taktische Kämpfe
- mehr Handlung

Contra
- technisch fast auf GBA-Niveau
- kaum Dualscreen-Unterstützung
- keine Mehrspieler-Modi

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10



81 von 100 — SPIELSPASS

Für Einsteiger bis Profis: charismatischer Mix aus Ballerei und Hüpfspiel mit komplexer Abenteuerwelt.

Jake Long
American Dragon

Reaktion >> Jump'n'Run



In Menschengestalt weicht Jake den Keulenhieben des Endgegners aus.

Jake Long hat's nicht leicht: Seitdem er von seinem Großvater erfahren hat, dass er sich in einen Drachen verwandeln kann, geht es in seinem Schülerleben drunter und drüber. Als 'American Dragon' beschützt er magische Kreaturen und kämpft gegen Zyklopen und andere dämonische Geschöpfe.

Jake hüpft auf vorgegebenen Pfaden durch über 20 Pseudo-3D-Levels und vermöbelt seine Gegner, wodurch sich seine Magie-Anzeige füllt. Auf Euer Kommando transformiert er sich dann in einen Drachen. In dieser Gestalt kämpft Jake mit Schutzschild und Feuerangriff, dank seiner Flügel schwebt er über breite Abgründe.



Als Drache verfügt Ihr über drei Spezialfähigkeiten, die Ihr via Stylus oder Schultertasten auswählt.

DS-Faktor

Während Ihr auf dem oberen Bildschirm das Spielgeschehen verfolgt, wählt Ihr unten via Stylus die Spezialfähigkeiten und Zaubersteine aus. Besser erledigt Ihr das aber mit den Schultertasten. Das Mikrofon kommt nur selten zum Einsatz. Prinzipiell werden die Möglichkeiten des DS unzureichend genutzt und wirken aufgesetzt.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Vorsicht: Der Einsatz dieser Fähigkeiten zehrt an Eurer magischen Energie. In den meisten Levels sucht Ihr zudem nach verzauberten Steinen, mit denen Ihr Plattformen aktiviert, um Abgründe zu überwinden. Gelegentliche Flugeinlagen in 3D und Bosskämpfe lockern das Geschehen auf. *mh*

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Wayforward, USA
Hersteller >>	Buena Vista Games
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

PSP	**Daxter** (86 von 100 in Ausgabe 4)
DS	**New Super Mario Bros.** (92 von 100 in Ausgabe 5)

American Dragon: Jake Long

Pro
- sich verzweigende Levels
- teils anspruchsvolle Hüpfeinlagen
- präzise Steuerung

Contra
- Stylus-Einsatz hemmt Spielfluss
- monotone Kämpfe
- fade Präsentation

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 4, WiFi, ein Modul pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 6 von 10

59 von 100 SPIELSPASS

Kindliches 2D-Gehüpfe mit trister Polygon-Optik, stupiden Kämpfen und kniffligen Sprungpassagen.

Michael Herde – 5 von 10

„Mäßig spannende Cartoon-Versoftung"

Fans der TV-Vorlage freuen sich über ein simpel gestricktes Prügel-Jump'n'Run mit sich verzweigenden Levels. Für etwas Tiefgang sorgen die begrenzte Drachen-Energie und die magischen Steine, mit denen Ihr Plattformen aktiviert. Leider verliert das Spiel durch mangelnde Gegnervielfalt, plumpe Kämpfe und öde Grafik bald an Reiz. Die Spezialfähigkeiten via Stylus anzuwählen wirkt aufgesetzt und stört den Spielfluss erheblich – glücklicherweise geht das auch mit den Schultertasten. Eher für jüngere Spieler interessant.

Crash Boom Bang!

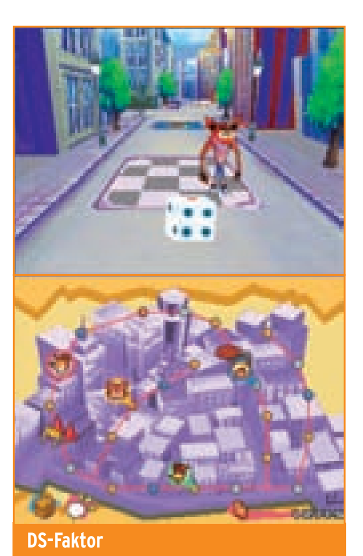
Reaktion >> Spielesammlung



Huba hopp: Treibt das Ross mit dem Stylus über die Rennbahn.

Wenige werden sich daran erinnern, aber die freche Beutelratte hat auf der PSone mit "Crash Bash" bereits erste Partyspiel-Erfahrung gesammelt: Unserem Schwester-Magazin MAN!AC war das Spektakel immerhin 67% Spielspaß wert. Dieses Mal verlagert das ehemalige Playstation-Maskottchen seinen Spielplatz auf den DS.

Das Herzstück bildet der Story-Modus, der frappierend an das große Vorbild "Mario Party" erinnert. Per Stylus wird ein Würfel geworfen und entsprechend der Augenzahl auf dem Spielbrett vorgerückt. Je nachdem, auf welchem Feld Ihr landet, werden Euch Punkte gutgeschrieben, erhaltet Ihr einen Gegenstand oder nehmt an einem Minispiel teil. 40 verschiedene Quickies haben sich auf dem Modul eingefunden: Peitscht als Jockey Euer Ross ins Ziel, ballert mit einem Flieger die Gegner vom Himmel oder locht beim Golf die Kugel ein. Im Multiplayer-Modus fällt zwar bei nur einem Modul der Brettspiel-Aspekt flach, dafür pickt Ihr Euch einzelne Quickies gezielt heraus. *ak*



DS-Faktor

Auf dem unteren Bildschirm wird die Übersichtskarte eingeblendet, oben hoppelt Euer Charakter von Feld zu Feld. Die Minispiele finden dagegen im unteren Display statt und werden ausschließlich via Stylus gesteuert. Schade, dass Text-Boxen nur per Tastendruck übersprungen werden können. Mit dem Mikro pustet Ihr z.B. Luftballons auf.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon




Schwierigkeit >> mittel



Entwickler >>	Dimps, Japan
Hersteller >>	Sierra
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

frei USK

Alternativen

PSP	**Ape Academy 2** (68 von 100 in Ausgabe 5)
DS	**The Rub Rabbits** (80 von 100 in Ausgabe 3)



Crash Boom Bang!

Pro
- halbwegs ordentliche Comic-Grafik
- 40 Minispiele...

Contra
- ...die fast ausnahmslos mies sind
- völlig wirrer Spielablauf
- nervige Zeitlimits
- irritierende CPU-Chat-Nachrichten

Multiplayer: 4 von 10 – 1 bis 4, WiFi, ein Modul pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 4 von 10

34 von 100 SPIELSPASS

Eine Beutelratte ist eben kein Partylöwe: Konfuser Spielablauf und mäßige Mini-Games schrecken ab.

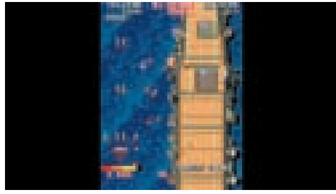
André Kazmaier – 2 von 10

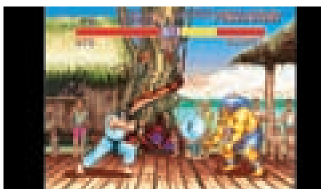
„Minispiel-Sammlung für Masochisten"

"Crash Boom Bang!" ist so schlecht, dass es weh tut. Wenn ich zum vierten Mal in Folge beim spaßfreien Pferderennen antreten muss, merke ich, wie mein Stylus stärker und stärker auf das Hinterteil des Gauls eindrischt. Dann komme ich aber zur Besinnung – und rufe mir in Erinnerung, dass mein armer DS nun wirklich nichts für diese Software-Gurke kann und schalte den Handheld einfach aus. Der Spielablauf ist viel zu abstrus, ständig verdecken Chat-Nachrichten der Computer-Gegner den Bildschirm. Autsch!



PSP Die große Ausnahme: Während alle anderen Titel ihren Ursprung in der Spielhalle haben, erschien "Super Ghouls'n Ghosts" ursprünglich auf dem Super NES.



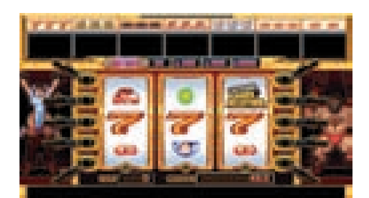


PSP Im Dreierpack dabei: die "194x"-Serie (oben) und "Street Figher 2".

Capcom Classics Collection Reloaded

Reaktion >> Spielesammlung

Bereits zum zweiten Mal plündert Capcom seine Archive: Für die "Capcom Classics Collection Reloaded" wurden einige echte Schwergewichte abgestaubt, die kräftig zur Aufwertung der 19 Spiele umfassenden Sammlung beitragen. Das Weltkriegs-Shoot'em-Up "1942" ist ebenso dabei wie seine Nachfolger "1943" und "1943 Kai". Auch eine legendäre Spielhallen-Prügelei genießen Fans in dreifacher Ausfertigung: Neben dem Ur-"Street Fighter 2" fanden die "World Championship Edition" sowie das "Hyper-Fighting"-Update Platz. Als drittes Trio spendiert uns Capcom die knackig schweren Abenteuer von Ritter Arthur: "Ghosts'n Goblins" und "Ghouls'n Ghosts" stammen wie der Rest der Sammlung aus der Spielhalle – "Super Ghouls'n Ghosts" dagegen wurde speziell für die Heimkonsole Super NES entwickelt. Neben diesen bekannten Vorzeigetiteln dürfen sich Retro-Liebhaber an zehn weiteren Oldies versuchen: "Commando", "Mercs" und "Gunsmoke" haben zwei Gemeinsamkeiten: Sie sind vertikal scrollende Shoot'em-Ups, die bis vor kurzem noch auf dem Index standen. Auch bei "Vulgus", "Exed Exes" und "Eco Fighters" werden die Ballerfinger beansprucht, Letzteres lässt Euch dabei seitlich fliegen. Abenteurer freuen sich über den Rest: "Son Son" und "Higemaru" sind eher schlicht, während "King of Dragons" und "Knights of the Sword" grafisch opulenter ausfallen. Schön: Bei einigen Titeln dürfen bis zu drei Teilnehmer mit einer UMD ran. *us*



PSP Witzig: An der Slot-Machine erzockt Ihr Euch die Extra-Inhalte.

Ulrich Steppberger 8 von 10

„Feine Oldies für alle Geschmäcker"

Respekt, Capcom, die zweite Retro-Runde fällt noch etwas besser als als der "Remixed"-Vorgänger: Egal ob klassisches 2D-Shoot'em-Up, knüppelharte Hüpf-Action oder legendäre Handkanten-Hauerei, hier tummeln sich wahre Automaten-Klassiker auf der Scheibe. Wie nicht anders zu erwarten, ist die technische Umsetzung originalgetreu und fehlerlos, während das Punktesammeln für die Slot-Machine für zusätzliche Motivation sorgt. Die unbekannteren Titel finde ich allerdings weniger spannend, doch das ist letztlich Geschmackssache – diese Sammlung lohnt sich.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Capcom
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	englischer Text
Termin	im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	Capcom Classicsm Coll. Remixed (82 von 100 in Ausgabe 5)
DS	keine erhältlich

Capcom Classics Coll. Reloaded

Pro
- ein paar echte Kracher dabei
- einige PSP-exklusive Oldies
- Mehrspieler-Partien mit Gameshare
- originelles Slot-Machine-Extra...

Contra
- ...aber Boni-Sammlung zufällig
- unbekannte Titel eher fade

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 3, WiFi, eine Disc für alle

Grafik: 6 von 10

Sound: 5 von 10

83 von 100 SPIELSPASS

Hochkarätige Retro-Sammlung, die dank ein paar echter Klassiker den Vorgänger noch überflügelt.





[<] [PSP] Während sich Rianna um die Gegner im Hintergrund kümmert, überrumpelt ZeeO einen Sturmtruppen-Soldaten im Vordergrund und bringt ihn zu Fall.

Lethal Alliance
Star Wars

Action >> Third-Person-Shooter



Michael Herde

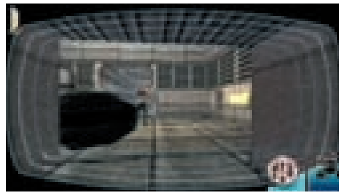
8 von 10

„Action-Kracher mit pfiffigen Coop-Manövern"

Auf der PSP begeistert mich "Lethal Alliance" mit einer Klangkulisse, die über alle Zweifel erhaben ist. Das Spielgeschehen läuft weitgehend ruckfrei über den Bildschirm und sämtliche Charaktere bestechen durch elegante Bewegungsabläufe. Leider stören gelegentliche Kameraprobleme und Grafikfehler im fordernden Sternenkieg. Spielerisch hat das tödliche Bündnis einiges vorzuweisen: Was vordergründig nach Massenware aussieht, bietet durch meinen heimlichen Helden ZeeO viel kämpferische Abwechslung - coole Kampfmanöver im Dutzend! Leider sind sechs Stunden Spielzeit nicht gerade berauschend. Und: der Wiederspielwert ist praktisch nicht existent, da es weder Geheimnisse noch alternative Wege gibt.

In "Lethal Alliance" schickt uns Ubisoft erstmals in ein Handheld-exklusives Abenteuer aus dem 'Star Wars'-Universum. Als Twi'lek-Frau Rianna Saren springt, fliegt und schießt Ihr Euch durch 34 Abschnitte auf sieben Planeten. Zunächst verfolgt Rianna auf Coruscant eigene Ziele; als sie jedoch auf Prinzessin Leia trifft, findet sie sich schnell inmitten des Krieges zwischen Imperium und Rebellen-Allianz wieder.

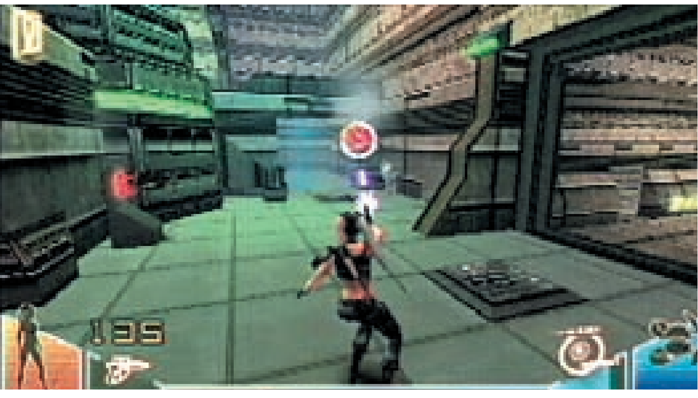
Das Abenteuer führt Euch von Alderaan auf den Vulkan-Planeten Mustafar. Erkundet außerdem die Waldlandschaften auf Despayre oder besucht den Planeten Danuta. Auch die Entstehung des ersten Todessterns spielt im Verlauf eine große Rolle, schließlich sind die Ereignisse zwischen Episode 3 und 4 angesiedelt.



[^] [PSP] Eure Heldin führt spektakuläre Manöver aus (oben). ZeeO steuert Ihr in der Ego-Ansicht durch enge Schächte.

Glücklicherweise seid Ihr im Kampf gegen das Imperium nicht alleine unterwegs: Der fliegende Sicherheitsdroide ZeeO begleitet Euch auf Schritt und Tritt und leistet wertvolle Hilfe. Als ZeeO gleitet Ihr in der Ego-Perspektive durch Schächte und aktiviert verborgene Schalter, während Ihr fliegenden Minen und Laserstrahlen ausweicht. Damit ist das Aufgabenfeld Eures Kameraden längst nicht erschöpft, denn die Entwickler legten sehr großen Wert auf die Kooperation der beiden ungleichen Charaktere: Benutzt ZeeO als Flugvehikel und weicht in rasanten Fluchtsequenzen Hindernissen aus. Auch gleitet Ihr mit ZeeOs Hilfe an Wänden entlang und überquert Abgründe. Besonders im Kampf ist der Blechkumpel unverzichtbar; Rianna benutzt lediglich diverse Schusswaffen. Mit ZeeOs Unterstützung erweitert Ihr Euer Angriffsrepertoire: Schleudert ZeeO heranrückendem Gegnervolk an den Kopf oder führt vernichtende Nahkampfattacken aus. Überdies reflektiert Euer Gehilfe feindliche Schüsse und repariert stationäre Geschütze. Mit der Zeit lernt das rebellische Gespann weitere todbringende Kombos - sogar ein dezenter Zeitlupeneffekt hat sich eingeschlichen.

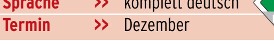
Übrigens: Fans der Saga freuen sich über einige Gastauftritte von Prinzessin Leia, Boba Fett oder dem Rancor-Monster. Und das waren noch nicht alle... *mh*



[^] [PSP] Koop, die Zweite: Während ZeeO den roten Türöffner (links im Bild) bearbeitet, haltet Ihr ihm als Rianna den Rücken frei und bekämpft angreifende Drohnen.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler >>	Ubisoft Montreal, Kanada
Hersteller >>	Ubisoft
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	komplett deutsch
Termin >>	Dezember



USK 12

Alternativen

PSP	**Prince of Persia: Revelations** (82 von 100 in Ausgabe 3)
DS	**Metroid Prime Hunters** (85 von 100 in Ausgabe 4)

Star Wars: Lethal Alliance

Pro
- grandioser "Star Wars"-Sound
- charmantes Heldenduo
- abwechslungsreiches Level-Design

Contra
- zu kurz
- sporadische Clipping-Probleme
- manchmal bockige Kamera

Multiplayer 7 von 10 — 1 bis 2 — WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik 8 von 10

Sound 10 von 10



83 von 100 SPIELSPASS

Zu kurzes Action-Feuerwerk mit abwechslungsreichem Kooperations-Feature und stimmiger Präsentation.

Lethal Alliance
Star Wars

Action >> Action-Adventure





DS Rianna flüchtet vor Laserfallen (oben) und bekämpft Flugroboter (unten).



DS Köpfchen gefragt: Findet heraus, wie das gelbe Objekt deaktiviert wird.

Multiplattform-Entwicklungen machen selten Gebrauch von systemspezifischen Eigenheiten. Ubisoft beweist mit "Star Wars: Lethal Alliance", dass es auch anders geht. Die DS-Version erzählt zwar dieselbe Geschichte wie das Sony-Pendant, dennoch ist der Spielablauf anders, denn Nintendo-Jünger dürfen ihren Kopf benutzen: Statt simpler Schalterdrückerei müsst Ihr zahlreiche Rätsel- und Geschicklichkeitsaufgaben lösen, um Türen zu öffnen.

Geblieben ist das pfiffige Allianz-Konzept, das die Kooperation von Rianna und dem Droiden ZeeO betont. Gleitet gemeinsam die Wand entlang, entschärft Laser-Barrieren und führt Angriffs-Kombos aus. *mh*

DS-Faktor

"Lethal Alliance" nutzt die beiden Bildschirme auf verschiedene Weise: So manövriert Ihr ZeeO via Stylus und Steuerkreuz durch Lüftungsschächte, löst zahlreiche Aufgaben auf dem Touchscreen oder fordert Hinweise Eures Droiden an. Das eigentliche Spielgeschehen verfolgt Ihr oben, das untere Display zeigt Euch das Menü.

Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon
	 	 

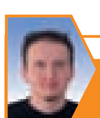
Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler >>	Ubisoft Casablanca, Marokko
Hersteller >>	Ubisoft
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	Dezember

USK 12

Alternativen

PSP	**Tomb Raider: Legend** (75 von 100 in Ausgabe 3)
DS	**Metroid Prime Hunters** (85 von 100 in Ausgabe 4)



Michael Herde

8 von 10

„Stylus-lastiges Sci-Fi-Gefecht mit Rätseln"

Erfreulich: Der Nintendo-Sternenkrieg ist abwechslungsreicher als die PSP-Schlacht. Dieser Vorsprung wird in Bereichen Präsentation und Technik verständlicherweise nicht gehalten - dennoch sieht "Lethal Alliance" auf dem DS großartig aus und spielt sich mit der Stylus-optimierten Steuerung sehr gut. Auch die vielfältigen Coop-Manöver und die charmanten Helmachen mir Riannas Abenteuer sympathisch. Nur mit der etwas trägen Zielerfassung habe ich meine Schwierigkeiten; zudem sind einige Rätsel schlecht erklärt.



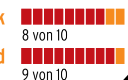
Star Wars: Lethal Alliance



Pro
- fordernde Knobeleien
- stimmiges "Star Wars"-Ambiente
- famoses Level-Design

Contra
- zu kurz
- suboptimale Zielerfassung
- gelegentliche Frustmomente

Multiplayer 7 von 10



1 bis 4 – WiFi, ein Modul pro Spieler

Grafik 8 von 10

Sound 9 von 10

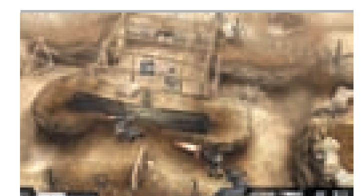


SPIELSPASS

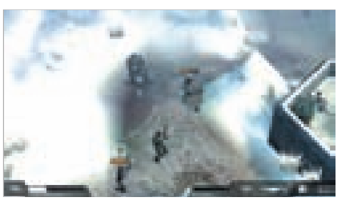
Viel Abwechslung, viel Atmosphäre, viel Spiel – Action-Abenteuer mit kniffligen Sprungpassagen und Rätseln.



PSP Viel Munition und noch mehr Geduld braucht es, um den Bossgegner zu besiegen: Das mechanische Ungetüm feuert Raketen, wirft Granaten und nimmt Euch mit dem MG ins Visier. Zwei Vorratskisten versorgen Euch mit Munition und Erste-Hilfe-Päckchen.







PSP Killzone-Variation: Die vier Kapitel spielen vor unterschiedlicher Kulisse.

Killzone: Liberation

Action >> Third-Person-Shooter

"Killzone" – der Name ist Programm: Schon auf der PS2 meuchelten sich die Spieler (zumindest jene mit einem Faible für Ego-Shooter) durch Hunderte feindlicher Soldaten. Dies führt zu den Helghast, ein kriegerisches Völkchen, das in einer fiktiven Zukunft Streit mit der Planetenkoalition ISA anfängt und die Welt Vecta überfällt.

Weil Euer digitales Alter Ego Jan Templar den Krieg auf der PS2 nicht beenden konnte, geht das Töten auf der PSP weiter. Befriedet werden soll der Süden Vectas, was der Helghast-General Metrac jedoch mit großem personellen Einsatz verhindern will. Dem stetigen Strom an Gegnern tretet Ihr, anders als auf der PS2, aus der Vogelperspektive entgegen: In flotter Action-Manier dirigiert Ihr Jan Templar durch vier tödliche Kapitel. Da sollt Ihr in den Schützengräben an der Front einen Angriff zurückschlagen, auf dem Südkontinent Industrieanlagen sabotieren, im Sumpf nach einem abgeschossenen ISA-Transporter suchen und schließlich zur verschneiten Helghast-Festung vorstoßen und General Metrac aufhalten.

Eine gewaltige Aufgabe, die Ihr zum Glück nicht alleine bewältigen müsst. In einigen Missionen begleiten Euch Soldat Rico oder Templars Ex-Geliebte Luger in den Kampf. Die Steuerung des Digi-Kumpan übernimmt der Computer, Ihr könnt dem Begleiter aber via Befehlmaske simple Kommandos zukommen lassen. Wählt dazu aus einer Reihe von Markierungen, ob der Partner zu einer Position wechseln oder einen Gegner unter Beschuss nehmen soll. Rico und Luger besitzen zudem je eine Spezialfähigkeit: Der grobschlächtige Soldat kann Hindernisse sprengen, die zierliche Kriegerin erklimmt dank Enterhaken höher ge-



Janina Wintermayr

8 von 10

„Opulent angerichtetes Action-Mahl für Profis"

Auch wenn Guerrilla aus "Killzone" einen Action-Shooter gemacht hat, zeichnet es sich durch die gleichen Tugenden wie der PS2-Erstling aus. "Liberation" besticht mit aufwändiger Grafik, einer spielerisch hochkarätigen Inszenierung und einem hammerharten Schwierigkeitsgrad. Knapp vier Stunden zählte die virtuelle Uhr, als wir die Einzelspieler-Kampagne beendet hatten. Nicht mitgerechnet sind die Stunden unzähliger Wiederholungen aufgrund zahlreicher Bildschirm-Tode. Schuld daran trägt nicht die Steuerung, die bis auf die überfrachtete Fahrzeugkontrolle gut gelungen ist. Entwickler Guerrilla hat es mit dem Gegner einfach zu gut gemeint. Darüber trösten die zusätzlichen Herausforderungen und der Multiplayer-Modus hinweg.

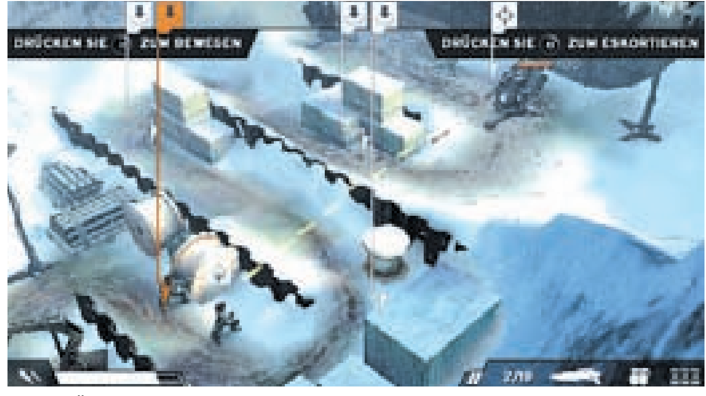


Matthias Schmid

7 von 10

„Weder Fisch noch Fleisch an der Helghast-Front"

Am liebsten hätte ich auch auf der PSP die Helghast-Schergen aus der Ich-Perspektive aufs Korn genommen – doch anstatt knallharter Ego-Shooter-Kost gibt's eine Ballerei aus der "Metal Gear"-Perspektive. Statt Schleichen ist Schießen Trumpf: Nur selten konnte ich einen Gegner still und leise meucheln. Zwar versetzen mich das atmosphärische Setting und die gelungene Präsentation direkt an die Front, spielerisch ist mir die Schießerei aber zu unausgegoren: Einerseits wecken die Vogelperspektive und die vielen Deckungsmöglichkeiten den Taktiker in mir, andererseits könnte ich dem knallharten Gegner mit einer action-orientierteren Steuerung leichter Herr werden – ich vermisse Sprung- und Hechtmanöver und eine genaue Gegneranvisierung.



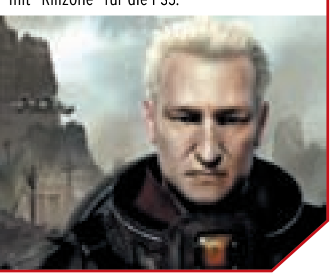
PSP Über das Befehlsmenü gebt Ihr präzise Anweisungen an Rico oder Luger: Schickt Euren Kameraden zu einer Position oder befehlt ihm einen Gegner anzugreifen.



PSP Feuer mit Feuer bekämpfen: Der Helghast verschanzt sich dank Flammenwerfer hinter einer unüberwindbaren Feuerwand. Dann werfen wir eben eine Granate...

Eine unendliche Geschichte >> Die "Killzone"-Story

Die Geschichte von "Killzone" wird Plattform-übergreifend erzählt: Den Anfang machte Ende 2004 der PS2-Ego-Shooter, an dessen offenem Ende "Killzone: Liberation" ansetzt. Doch auch die PSP-Version befasst sich lediglich mit einer kleinen Epsiode aus dem großen Krieg zwischen den Helghast und der ISA und findet kein abschließendes Ende. Das nächste Kapitel wird dann wieder auf den großen Konsolen erzählt: mit "Killzone" für die PS3.

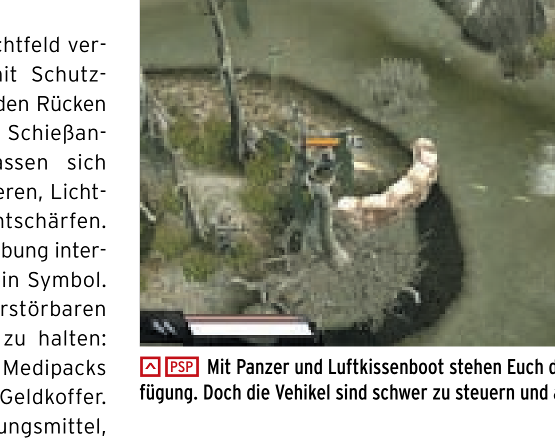


legene Plattformen. Doch der computergesteuerte Mitspieler ist nicht unverwundbar und bedarf im Ernstfall medizinischer Versorgung. Heilung für Euch und Euren Kameraden findet sich in Vorratsbehältern, die zudem Munition, Sprengstoff und Waffen bieten.

Taktik-Action

Die Zweisamkeit ist meist nur von kurzer Dauer, den Großteil der Kampagne bestreitet Ihr alleine. Das Spielprinzip ist immer gleich: Vorsichtig schleicht Ihr durch die Areale und kauert bei Feindkontakt sofort hinter eines der zahlreichen Objekte. Kamikaze-Action führt selten zum Ziel. Stattdessen artet "Killzone: Liberation" zum Stellungskrieg aus, in dem Ihr aus der Deckung gezielte Schüsse gen Feind abgebt oder Granaten werft. Kommt es zum direkten Kontakt, könnt Ihr versuchen den Gegner niederzuknüppeln. Doch nicht jeder Widersacher lässt sich via Kolbenschlag zu Boden werfen: Scharfschützen solltet Ihr mit Nebelgranaten das Sichtfeld verschleiern, Truppen mit Schutzschild eine Granate in den Rücken werfen. Automatische Schießanlagen und Minen lassen sich geschickt ausmanövrieren, Lichtschrankenminen entschärfen. Wann Ihr mit der Umgebung interagieren könnt, zeigt ein Symbol. Es lohnt sich, nach zerstörbaren Holzkisten Ausschau zu halten: Neben Munition und Medipacks enthalten diese auch Geldkoffer. Findet Ihr genug Zahlungsmittel, schaltet Ihr in der Waffenauswahl neue Ballermänner frei.

Werden durchschlagskräftigere Argumente gebraucht, steigt Ihr auf ein fahrbares Gefährt um – zweimal im Laufe des Spiels. Als erstes dürft Ihr in einem Panzer Platz nehmen, später braust Ihr mit einem Luftkissenboot durch die Sümpfe. Beide Vehikel sind mit einem MG und einer schwenkbaren Kanone ausgerüstet, was die Steuerung verkompliziert. Einfacher zu handhaben ist das Jet-Pack, mit dem Ihr kurz schwebt.



PSP Mit Panzer und Luftkissenboot stehen Euch durchschlagskräftige Waffen zur Verfügung. Doch die Vehikel sind schwer zu steuern und anfällig für Raketenbeschuss.

Abseits der Story-Kapitel erspielt Ihr Euch in 24 Herausforderungen durch Bestzeiten beim Zielschießen, Sprengfallen legen oder Basis verteidigen Upgrades für die Einzelspieler-Kampagne. Wer darüber hinaus noch Hilfe braucht, holt sich im Coop-Modus einen zweiten Spieler an Bord. Geteiltes Leid ist schließlich halbes Leid. Und wenn jemand leiden muss, dann sollten es die fünf Mitspieler beim Deathmatch, Sturmangriff oder Capture-the-Flag im Multiplayer-Modus sein. *jw*

PSP Bei den Herausforderungen sitzt Euch ein Zeitlimit im Nacken. Gewinnt Sekunden durch den Abschuss von Pappgegnern.



PSP Vorsicht vor den Lichtschrankenminen: Berührt Ihr den rotierenden Laserstrahl, reißt Euch eine Explosion in Stücke.

Schwierigkeit >> schwer

Entwickler	Guerrilla, Holland
Hersteller	Sony
Zirka-Preis	50 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	im Handel

USK 16

Alternativen

PSP	**Medal of Honor: Heroes** (70 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	**Lego Star Wars 2** (55 von 100 in dieser Ausgabe)

Killzone: Liberation

Pro
- eingängige Steuerung
- hübsche Hintergründe
- abwechslungsreiche Szenarien
- Coop- und Deathmatch-Modus

Contra
- Kampagne zu schwer
- relativ kurze Spieldauer

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 6, WiFi, eine Disc für alle
Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10

78 von 100 SPIELSPASS

Optisch ansprechendes Actionspektakel mit kurzem Kampagnen-Modus und zu hohem Schwierigkeitsgrad.



PSP Edler Samurai gegen Ninja-Mädel im fallengespickten Walzwerk: "Power Stone" setzt auf sympathische Comic-Charaktere und interaktive Arenen.

Collection

Power Stone

Action >> Beat'em-Up

MOBILE GAMER BEST BUY GOLD AWARD

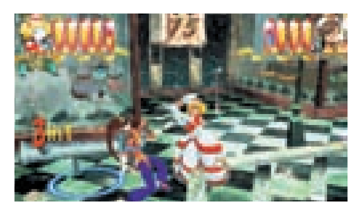
Bereits in den frühen 90er-Jahren kehrten viele Beat'em-Up-Hersteller (allen voran Sega mit "Virtua Fighter") der zweiten Dimension den Rücken und ließen die Fäuste in 3D fliegen. Doch egal ob "Tekken"-, "Mortal Kombat"- oder "Dead or Alive"-Serie – das Kampfgeschehen findet bis auf einige Ausweichschritte immer noch in 2D statt.

1999 brach Capcom in der Spielhalle und auf dem Dreamcast mit dieser Tradition. Dank Sprungknopf hüpft, rennt und turnt Ihr in völliger Bewegungsfreiheit durch die abwechslungreichen, großen Areale. Um Eurem Gegner Schaden zuzufügen, ist jedes Mittel recht: Werft Ihm das Mobiliar an die Rübe, verwendet die zufällig auftauchenden Waffen (u.a. Hammer, Molotow-Cocktail, Laserwumme) und strebt nach den spielentscheidenden 'Power Stones'. Sammelt Ihr drei bunte Steine auf, verwandelt sich jeder Fighter in ein übermächtiges Alter Ego – farbenprächtige Spezialattacken und todbringende Finishing Moves inklusive.

Zusätzlich zum Original findet sich in der "Collection" der offizielle Nachfolger. Getreu dem Motto 'Mehr, mehr, mehr' packte Capcom neue Kämpfer, zig Waffen und Items sowie einen chaotischen Vierspieler-Modus in "Power Stone 2" – das Kampfsystem wurde hingegen der Sprungkicks und beinahe des kompletten Wurfsystems beraubt. Solospieler freuen sich über den umfangreicheren Story-Modus und das langfristig motivierende Item-Baukastensystem.

Bei einer Sammlung dürfen Extras nicht fehlen: Tretet mit den neuen "Power Stone 2"-Figuren im Erstling an, freut Euch über zusätzliche Waffen oder fordert ein bis drei andere Prügelknaben (weitere UMDs vorrausgesetzt) zum Kampf. Besonders kultig sind die VMU-Games: Ihr dürft die pixeligen "Power Stone"-Memorycard-Spielchen der Dreamcast-Version nun auch auf der PSP zocken. *ms*

PSP Vier Fighter, vier Energieleisten, viele 'Power Stones' – dazu noch Waffen, Kisten, Items und scrollende Kampfareale – "Power Stone 2" versinkt im Chaos.



PSP Kampfbraut Julia (in weiß) aus "Power Stone 2" darf nun auch in Teil 1 mit dem Regenschirm zuschlagen.

Matthias Schmid – 10 von 10

„Mein absolutes Lieblingsspiel wird endlich mobil"

"Power Stone" zocken, egal wo ich bin – damit wird für mich ein Traum wahr. Obwohl der Erstling mittlerweile über sieben Jahre alt ist, hat er nichts von seinem Charme eingebüßt. Die detailverliebte Optik sieht klasse aus, das kreative Spielsystem mit den zahlreichen Würfen und Spezialattacken steht für Spielspaß pur. Hervorragend ausbalancierte Helden jagen sich durch interaktive Arenen – hier kann alles zur Waffe umfunktioniert werden. Schwach hingegen, dass die wenigen Mankos des Originals noch immer drin sind: Teilweise dämliche CPU-Kämpfer und der geringe Schwierigkeitsgrad stören Profis. Als Fan freue ich mich über die vielen freispielbaren Extras, den zweiten Teil rühre ich erst gar nicht an – hier hat Capcom zu viel gewollt und das durchdachte Prinzip ins Chaos geführt.

André Kazmaier – 8 von 10

„Im Mehrspieler-Modus ein wahres Juwel"

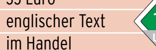
Gegen Matthias seh' ich bei "Power Stone" kein Land – Spaß macht's trotzdem. Mit menschlichen Kontrahenten sind frenetische Jubelschreie, bitterböse Wutausbrüche und – wie in meinem Fall – die Suche nach Ausreden vorprogrammiert. Apropos Ausreden: Diese sind zumeist haltlos, denn vor allem die Analogstick-Steuerung funktioniert wunderbar. Alleine finde ich "Power Stone" dagegen (wie jedes Beat'em-Up) nur halb so faszinierend. Außerdem brauche ich regelmäßig Pausen, denn vor allem "Power Stone 2" fällt extrem hektisch und teilweise unübersichtlich aus.

Schwierigkeit >> einfach bis mittel	
Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Capcom
Zirka-Preis	35 Euro
Sprache	englischer Text
Termin	im Handel

USK 12

Alternativen

PSP	**Tekken Dark Resurrection** (90 von 100 in Ausgabe 5)
DS	**Shrek SuperSlam** (nicht getestet)



Power Stone Collection

Pro
- echte 3D-Bewegungsfreiheit
- vorbildliche Kämpfer-Balance
- gewaltige Spezialattacken
- interaktive Kampfschauplätze
- viele Extras zum Freispielen

Contra
- Multiplayer nur mit mehreren Discs

Multiplayer: 10 von 10 – 1 bis 4, WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik: 8 von 10

Sound: 7 von 10

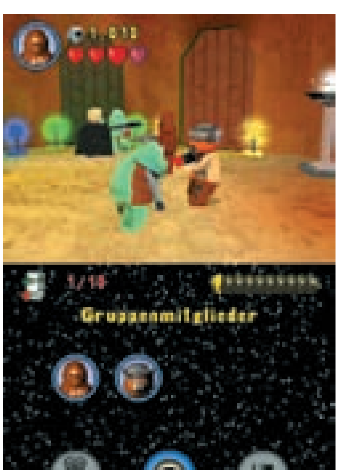
86 von 100 SPIELSPASS

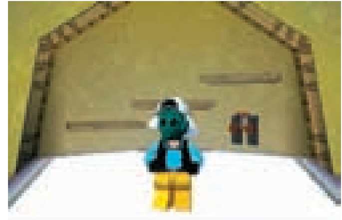
Hervorragendes Beat'em-Up-Fest, das mit innovativem Kampfsystem und massig Spezialattacken überrascht.

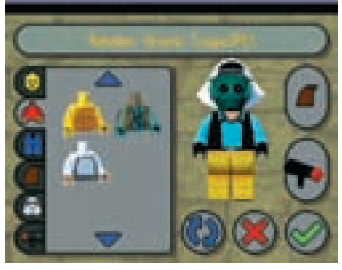
Die klassische Trilogie

Lego Star Wars 2

Action >> Third-Person-Shooter







DS Im Story-Modus (links) marschiert Ihr mit den vorgegebenen Helden durch die Levels, bei erneuten Durchgängen könnt Ihr Eigenbau-Charaktere (rechts) nehmen.

Auch auf dem DS bekommen die Episoden 4 bis 6 der "Krieg der Sterne"-Saga eine Klötzchenkur verpasst – allerdings fällt die Umsetzung deutlich anders aus als auf der PSP, die sich eng an die Heimkonsolenvorbilder hielt.

Auch beim Nintendo-Handheld kämpft Ihr Euch mit Laserwumme und Lichtschwert durch die Levels, gelegentlich steigt Ihr zudem in fahrbare Vehikel ein. Allerdings wurden die Abschnitte komplett neu gestaltet und deutlich vereinfacht; gerade die Flugsequenzen bieten nun weniger Bewegungsfreiheit. Als Ausgleich gibt's neben dem etwas komfortableren Charakter-Editor die Möglichkeit, per WiFi bis zu vier Jedi-Krieger in eine Arena zu schicken. *us*

Ulrich Steppberger



4 von 10

„Die Lego-Sternenkrieger sind Macht-los"

"Lego Star Wars 2" auf dem DS ist ein Sammelsurium vergebener Chancen. Dass die Grafik nicht so hübsch ist wie auf der PSP, kann ich verschmerzen - für die 3D-Fähigkeiten der Hardware ist sie immer noch ganz manierlich und bringt den Charme des Klotz-Designs gut rüber. Aber deutlich verkürzte und vereinfachte Levels bremsen den Spaß, dazu kommen eine sehr unhandliche Steuerung und häufige Übersichtsprobleme. Spielbar bleibt's zwar meistens, doch wer kann, greift lieber zur PSP-Fassung.

DS-Faktor

Oben geht's im All zur Sache, der untere Bildschirm wird kaum genutzt - auf Statistiken und unhandliche Gimmicks wie Radarschirme bei Flugsequenzen könnt Ihr gut verzichten. Der Stylus darf in seiner Halterung bleiben, denn für die wenigen Funktionen wie Figurenwechsel reicht der Daumen. Auch das Mikro bleibt stumm.

Dualscreen | Touchscreen  | Mikrofon 

Schwierigkeit >> einfach bis mittel

Entwickler	Traveller's Tales, England
Hersteller	LucasArts
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	**Spider-Man 2** (72 von 100 in Ausgabe 1)
DS	**Star Wars Ep. 3: Die Rache der Sith** (nicht getestet)

Lego Star Wars 2

Pro
- humorvolle Präsentation
- Eigenbau-Charaktere erstellbar
- Mehrspieler-Duelle möglich

Contra
- deutlich vereinfachte Levelstruktur
- bockige Steuerung
- Kameraführung oft nervig

Multiplayer: 5 von 10 — 1 bis 4 — WiFi, ein Modul für alle



Grafik: 7 von 10

Sound: 6 von 10



SPIELSPASS

Putzig anzusehender Klötzchen-Krieg; wegen vieler Macken aber nicht annähernd so gut wie auf der PSP.

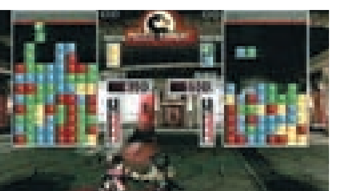




PSP PSP-exklusiv dürft Ihr auch mit Jax (links im Bild) zum Duell antreten.



PSP Telekinese gegen Shaolin-Kung-Fu: Der rote Ninja Ermac lässt seinen untoten Gegner Liu Kang mittels Gedankenkraft in der Luft schweben – gleich geht's abwärts.



PSP Unterhaltsames Extra: blutige Klötzchenschieberei im 'Puzzle Kombat'.

Mobile Gamer Best Buy Gold Award

Mortal Kombat Unchained

Action >> Beat'em-Up

"Mortal Kombat" – kaum ein anderer Name der Videospielwelt schleppt soviel Altlasten mit sich herum; Blut und Gewalt sind die Schlagworte, die in den Sinn kommen. Und das zu Recht: Seit Serienstart 1992 dürft Ihr Euren Gegner nach allen Regeln der Kunst abmurksen – die 'Finishing Moves' machen es möglich. Diese makabren Tötungsszenen führten zur Indizierung, ja sogar zur Beschlagnahmung der ersten Teile. Dass die Marke 'Mortal Kombat' seinerzeit auch für wegweisende Grafiken und einzigartiges Charakterdesign stand, tritt häufig in den Hintergrund. Auf der PSP kombiniert Midway diese Qualitäten mit den Vorteilen einer modernen 3D-Keilerei – heraus kommt "Mortal Kombat Unchained".

Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Ihr steht Euch in finsteren Fantasy-Arealen gegenüber und bearbeitet Euren Widersacher mit allerlei Schlägen, Tritten und magischen Attacken. Letztere gehen so leicht von der Hand wie in kaum einem anderen Beat'em-Up: Simple Kommandos wie 'Vor, Zurück, Kreistaste' entlocken den Düsterlingen gleißende Elektroblitze oder tödliche Giftattacken. Dabei hat jeder Kämpfer mindestens drei individuelle Spezialangriffe: Die Ninja-Veteranen Scorpion und Sub-Zero schleudern Speer bzw. Eisgeschoss, sexy Prinzessin Kitana wirft ihren Fächer, Weltenbeschützer Raiden wird zum menschlichen Torpedo. Habt Ihr den Gegner zweimal niedergestreckt, droht die eingangs erwähnte Hinrichtung – 'Fatality' genannt: Eine schnelle Button-Folge, und der Kopf ist ab oder die Wirbelsäule herausgerissen. Dank überzogener, Comic-hafter Darstellung greifen Jugendschützer heutzutage nicht mehr zur Indizierungskeule, in Kinderhände gehört "Unchained" aber auf keinen Fall.

Wie schon in "Mortal Kombat Deception" für diverse Heimkonsolen warten haufenweise Spiel-Modi: Ist Euch die 1-gegen-1-Schlägerei auf Dauer zu langweilig, geht Ihr mit Neuling Shujinko auf Eroberungstour. Bereist sämtliche Reiche des "Mortal Kombat"-Universums, erledigt Aufträge, trainiert neue Kampfstile und tragt blutige Duelle aus. Naturen mit weniger Forscherdrang, dafür mehr Gehirnschmalz kombinieren in den Puzzle- und Schach-Minispielen Keilerei mit Knobelei.

PSP-Besitzer freuen sich außerdem über den Auftritt von Eisenfaust Jax sowie das Auftauchen des ehemals Gamecube-exklusiven Monsters Goro. Beim Redaktionstest des Zweispieler-Wireless-Modus hatten wir dagegen mit derben Verzögerungen und katastrophaler Kollisonsabfrage zu kämpfen. *ms*



PSP Duell der ehemaligen Endgegner: Shao Kahn gegen Prinz Goro (rechts).

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Midway, USA
Hersteller >>	Midway
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK 18

Alternativen

PSP	**Tekken: Dark Resurrection** (90 von 100 in Ausgabe 5)
DS	**Shrek Superslam** (nicht getestet)

Mortal Kombat Unchained

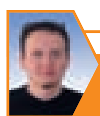
Pro
- stimmiges Charakterdesign
- flottes Kampfsystem
- herrlich schwarzer Humor
- witzige Bonusspiele

Contra
- 'nur' eine PS2-Umsetzung
- Konquest-Modus grafisch mau

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 2, WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

85 von 100 SPIELSPASS

Bluttriefende Schlägerei mit coolen Kämpfern und vielen Spiel-Modi – präsentiert in (meist) schicker Optik.



Michael Herde – 8 von 10

„Brutal spaßige Keilerei mit tollen Charakteren"

Als "Mortal Kombat"-Fan der ersten Stunde freue ich mich über das unjapanische Charakterdesign und einfach auszuführende Spezialattacken. Die fummeligen 'Style Branching'-Kombos verleihen dem simplen Kampfsystem mehr Tiefe – Sprünge und Ausweichschritte in die dritte Dimension finde ich jedoch etwas zu träge. Neben den 'Fatalities' sind auch die 'Hara-Kiri'-Moves aus "Deception" enthalten: Flinke Verlierer exekutieren sich selbst.

Matthias Schmid – 9 von 10

„Mobiles Metzeln leicht gemacht"

"Mortal Kombat Unchained" ist zwar nur eine Adaption der "Deception"-Episode, macht seine Sache aber dennoch sehr gut. Die Steuerung wurde einwandfrei umgesetzt, die Optik gefällt mit flimmerfreien Kanten und detaillierten Kämpfermodellen. Als langjähriger Freund der Serie stößt mir sauer auf, dass sich in "Unchained" nicht annähernd so viele Helden tummeln wie in der just erschienenen PS2-Episode "Armageddon" – mit Sub-Zero, Scorpion und Kabal sind jedoch meine Lieblinge dabei. Auch die "Deception"-Neulinge Hotaru und Havik fügen sich nahtlos ins düster-phantastische Ambiente ein. Das 'Eroberungs'-Abenteuer motiviert zusätzlich: Ihr spürt massig Geheimnisse auf und trefft alte "MK"-Legenden – nur die triste Grafik nervt hier.





PSP Hui und pfui: Die detaillierten Hintergründe gefallen. Leider fügen sich die klobigen Charaktermodelle der Soldaten nicht ins harmonische Bild ein.



PSP Rundreise: "Medal of Honor: Heroes" führt Euch durch beschauliche Städte und verschneite Militärbasen.

Medal of Honor: Heroes

Action >> Ego-Shooter

Die beiden Weltkriege sind seit jeher beliebte Themen für Ego-Shooter. Nicht die beste, aber zumindest langlebigste Serie dieser kriegerischen Zunft ist "Medal of Honor". Jede Menge stationäre Konsolen wurden bisher mit entsprechenden Heldenabenteuern bedient, jetzt ist die PSP an der Reihe – natürlich mit einem Ego-Shooter.

Schauplätze der historischen Ballerei sind Italien, Holland und die Ardennen. Mit Jimmy Patterson, John Baker und Don geben sich Persönlichkeiten aus drei "Medal of Honor"-Spielen die Ehre. Die Identifikation mit dem jeweiligen Helden folgt über ein kurzes Briefing, dann geht es auch schon in die Schlacht: Die Waffe im Anschlag, führt Ihr Jimmy, John oder Don mit dem Analogstick in den Kampf, die Kamera justiert Ihr mit den Aktionstasten. Die Ziele für Euren Auftrag erhaltet Ihr von der Obrigkeit, den Marschplan bestimmt Ihr selbst.

In den weiträumigen Levels hilft Euch ein Radar beim Finden der primären Einsatzgebiete. Meist sollt Ihr feindliche Gerätschaften wie Funkgeräte, Generatoren oder Artilleriegeschütze zerstören sowie strategisch wichtige Punkte erobern und verteidigen. Optionale Ziele wie die Beschaffung von Geheimdokumenten appellieren dagegen an Euren Heldenmut. Für besondere Tapferkeit dürft Ihr Euch schmucke Medaillen an die virtuelle Brust heften und werdet mit Charaktermodellen für den Multiplayer-Modus belohnt. Doch das Lob gebührt nicht Euch alleine: Die Missionen bestreitet Ihr an der Seite einer Hand voll computergesteuerter Soldaten. Die Kollegen sind zwar nicht besonders helle, traben Euch jedoch brav hinterher und nehmen den Feind automatisch ins Visier. Die zusätzliche Feuerkraft kommt Euch gelegen, dürft Ihr doch nur ein Gewehr, eine Pistole und einige Granaten mit Euch herumschleppen.

Wem die actionreiche Story-Kampagne nicht aufregend genug ist, kann sich als Solist im Gefecht-Modus abreagieren. Hier warten 16 Computergegner darauf, von Euch umgelegt zu werden – falls sie Euch nicht vorher erwischen. Wer lieber gegen menschliche Kontrahenten spielt, für den hält EA ein umfangreiches Multiplayer-Sortiment parat: Die Ad-hoc-Funktion bietet Matches für bis zu acht Spieler, während in der Online-Variante 32 Kämpfer eine Karte bevölkern. Die sechs Spielvarianten appellieren dabei nicht nur an Eure Reaktionszeit, sondern auch an den Teamgeist: Modi wie Infiltration, Domination oder Demolition hetzen zwei Gruppen aufeinander. *jw*



PSP Schneller denken rettet Leben: Während Ihr noch nach der Granate sucht, hat Euer Kollege den Feind schon weggeballert.

Janina Wintermayr 7 von 10

"Klasse Multiplayer-Modus, mäßige Steuerung"

Helden bekommen die Ehrenmedaille, "Medal of Honor: Heroes" aber kein Prädikat. Den Vorstoß in höhere Wertungsregionen verhindern die träge Kamera sowie die umständliche Steuerung (zum Waffenwechsel müsst Ihr den Analogstick loslassen). Dank moderatem Schwierigkeitsgrad und dummer, aber hilfreicher KI-Soldaten bleibt der Ego-Shooter dennoch spielbar. Mangels Abwechslung lässt die Motivation in der simpel gestrickten Story-Kampagne jedoch schnell nach. Bessere Unterhaltung bietet der Multiplayer-Part mit großer Teilnehmerzahl und verschiedenen Spiel-Modi.

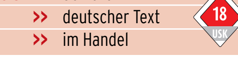
Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Electronic Arts, USA
Hersteller >>	Electronic Arts
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK 18

Alternativen

PSP	**Coded Arms** (66 von 100 in Ausgabe 1)
DS	**Goldeneye Rogue Agent** (nicht getestet)



Medal of Honor: Heroes

Pro
- unkompliziertes Spielprinzip
- spaßige Mehrspielergefechte
- hilfreiche KI-Kameraden

Contra
- träge Kamera
- hässliche Charaktermodelle
- spielerisch limitiert

Multiplayer: 8 von 10 — 1 bis 32 — Online und WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik: 6 von 10

Sound: 6 von 10

70 von 100 SPIELSPASS

Uninspirierte Weltkriegsaction mit trägen Kontrollen, aber gelungenem Multiplayer-Modus.



PSP Wo verstecken sich die Flugabwehrstellungen? Im Tiefflug sorgen die detaillierten Einsatzgebiete für realistische Verwirrung. Nutzt die Identifikation per HUD.



PSP Holt die Bombergeschwader vom Himmel: Die teils schwirrenden Raketen ziehen einen langen Rauchschweif hinter sich her – Ihr zählt den Countdown bis zum Einschlag.

Skies of Deception

Ace Combat X

Action >> Flugsimulation

Nach der etwas plumpen Umsetzung für GBA (siehe Ausgabe 5) gleitet Namcos berühmter Flugsimulator auf die PSP: Wie in den PS2-Vorbildern fliegt Ihr diverse Einsätze in einem fiktiven Krieg, die oftmals verzweigt sind. So könnt Ihr etwa bei einer Militäraktion zwischen verschiedenen Aufgaben wählen: Ihr führt den Erstschlag auf die feindliche Basis, unterstützt Bodentruppen beim Vorrücken oder helft einer versprengten Einheit aus der Patsche. Dazu stehen Euch 40 Flieger zur Verfügung, die Ihr mit dem Sold nach und nach ersteht: Der schnelle Jäger 'F-4E Phantom 2' eignet sich z.B. hervorragend für Luftkämpfe, während Ihr für den Angriff auf Bodenziele lieber in die 'A-6E Intruder' steigt. Die ist wesentlich langsamer und fliegt stabiler, so lassen sich Panzer und Kriegsschiffe gemütlich ins Visier nehmen. Es gibt auch Mehrzweckjets wie den 'JA-37 Viggen', die sich mit ihrer rasanten Beschleunigung auch für Starts auf Flugzeugträgern eignen.

Neben den Jets setzt die Bewaffnung taktische Akzente. Bordkanone und verschiedene Raketen werden durch Spezialbewaffnung ergänzt. Dazu zählen Multiraketen, zielgelenkte Bomben und Splittermunition.

Die vielfältige Bewaffnung ist auch nötig, denn Eure Gegner haben einiges auf dem Kasten: Der Feind schützt seine Bombergeschwader mit Begleitjägern und Basen mit Flugabwehrraketen, die Euch ins Kreuzfeuer nehmen. Um den Geschossen auszuweichen, spielt Ihr mit der Schubkontrolle und experimentiert mit verschiedenen Anflugwinkeln: Wer sich etwa nahe am Boden hält, wird später von der Luftabwehr anvisiert.

Beim Ausbrüten der Angriffsstrategie hilft Euch das umfangreiche Briefing, das auf einer Zoom-Karte die verschiedenen Feindformationen zeigt. Planung ist aber nicht alles, denn in der Hitze des Gefechts erwarten Euch Überraschungen wie plötzlich auftauchende Verstärkung. Massig Digi-Funkkontakt und Szenen im Pilotenquartier bringen Handlung in die actionlastigen Luftkämpfe. *oe*

Oliver Ehrle — 8 von 10

„Dogfight-Action mit taktischem Anspruch"

Mal abgesehen von Wingmen bietet "Ace Combat X" sämtliche Elemente seiner Playstation-Brüder: Die Steuerung ist schwungvoll und trotzdem präzise; Ihr könnt wenige Meter über den Boden flitzen, ohne den Aufschlag zu fürchten. Knifflig werden die Kämpfe durch die geschickt verteilten Abwehrstellungen, die sich nicht so leicht ausspähen lassen: Neben den militärischen Zielen gibt's auch jede Menge zivile Gebäude, die vom HUD identifiziert werden – wer Benzintanks oder gar eigene Brücken zerstört, hat schnell keine Raketen mehr und vermasselt oftmals den Einsatz. Nur wer seine Ausrüstung strategisch wählt und sich die wichtigen Ziele geschickt rauspickt, bleibt siegreich. Temporausch und hitziger Digifunk runden die Action ab.



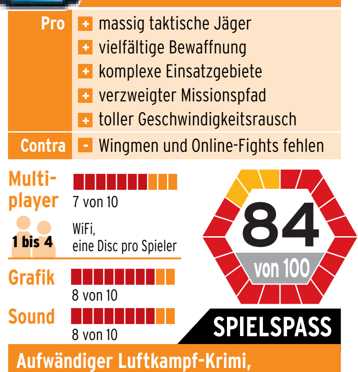
Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Namco, Japan
Hersteller >>	Sony/Bandai-Namco
Zirka-Preis >>	45 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK 16

Alternativen

DS	**keine erhältlich**
PSP	**Pilot Academy** (76 von 100 in dieser Ausgabe)



Ace Combat X: Skies of Deception

Pro
+ massig taktische Jäger
+ vielfältige Bewaffnung
+ komplexe Einsatzgebiete
+ verzweigter Missionspfad
+ toller Geschwindigkeitsrausch

Contra
- Wingmen und Online-Fights fehlen

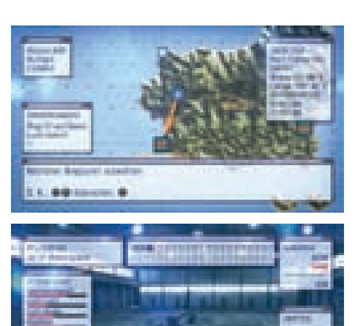
Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 4, WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik: 8 von 10

Sound: 8 von 10

84 von 100 SPIELSPASS

Aufwändiger Luftkampf-Krimi, der mit Handlung und Taktik für turbulente Spannung sorgt.



PSP Vor dem Einsatz studiert Ihr Briefing und kauft neues Kriegsgerät.



PSP Selektiver Angriff: In der Wüste stehen ganze Batterien mit Treibstofftanks, die es zu erobern gilt. Eine falsch abgefeuerte Rakete kann Euch den Einsatz kosten.

Justice League Heroes

Action >> Beat'em-Up

Superman, Wonder Woman, Batman, Green Lantern, The Flash, Martian Manhunter, Zatanna – seit den 50ern ziehen die Mitglieder der 'Justice League of America' gegen sinistre Bedrohungen in die Schlacht. Im neuesten Action-Geprügel rund um die DC-Superheldenbande ist die Lage freilich so ernst wie nie zuvor. Deshalb dürft Ihr zu Spielbeginn nicht nur einen, sondern gleich zwei Charaktere auswählen, um Gegnervolk und Selbstschussanlagen außer Gefecht zu setzen. Dazu wechselt Ihr jederzeit zwischen den beiden, alternativ zieht Ihr mit einem Mitspieler in die Coop-Keilerei. Außerdem zerstört Ihr gegnerspuckende Portale und befreit Gefangene.

Eure Helden beherrschen nicht nur Schläge und Tritte, auch herumstehende Müll-Container und anderes Level-Inventar dürft Ihr Euren Gegnern überziehen. Im weiteren Spielverlauf verbessert Ihr Eure Fähigkeiten und wendet charaktertypische Spezialattacken an. Ruft befreundete Superhelden zu Hilfe, die zusätzliche Specials ausführen. Darunter finden sich klassische Stars wie der 'Justice League'-Gründer Aquaman.



DS The Flash vermöbelt undefinierbare Feinde und zerstört Portale.

DS-Faktor

Während auf dem Touchscreen der eigentliche Spielablauf dargestellt wird, seht Ihr auf dem oberen Schirm lediglich ein Radar und Eure Energieleisten. Bis auf Charakterwechsel und Gegnererfassung bleibt der Stylus weitgehend ungenutzt – zu allem Überfluss stören diese Aktionen den Spielfluss. Das Mikrofon wird nicht genutzt.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Michael Herde

2 von 10

„Spaßfreies Superheldengekloppe"

Grafik auf GBA-Niveau, anspruchsloses Level-Design, unpräzise Steuerung, die das Potenzial des DS nicht im Geringsten nutzt: So ziehe ich in den unfairen Kampf gegen stupide Gegner und bewege mich von einem Simpel-Areal zum nächsten. Immerhin dürft Ihr Nebenmissionen absolvieren und im Verlauf des Abenteuers verschiedene Spezialattacken erwerben. Das Schicksal meiner Kindheitshelden beweinend, verwünsche ich dieses Spiel!

Schwierigkeit >> schwer

Entwickler	Sensory Sweep, USA
Hersteller	Eidos
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	im Handel



Alternativen

PSP	**Marvel Nemesis: Rise...Imperfects** (43 von 100 in Ausgabe 2)
DS	**X-Men: The official Game** (55 von 100 in Ausgabe 5)

Justice League Heroes

Pro
- lizenzierte Superhelden
- Charakter-Upgrades möglich

Contra
- Level-Design maximal primitiv
- hakelige Steuerung
- unfaire Kämpfe
- miese Präsentation

Multiplayer: 3 von 10 — 1 bis 2, WiFi, 1 Modul pro Spieler

Grafik: 3 von 10

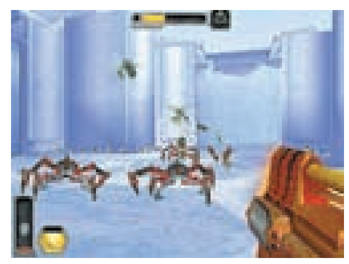
Sound: 4 von 10

31 von 100 SPIELSPASS

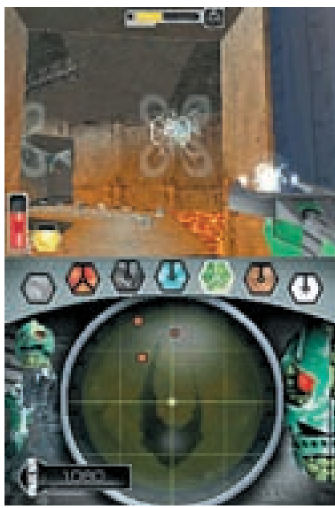
Lieblos dahingeschludertes Prügelspiel, das die charmanten DC-Superhelden nicht verdient haben.

Bionicle Heroes

Action >> Ego-Shooter



DS Im Eispalast rückt Euch allerlei Lego-Spielzeug auf den Plastikleib.



DS Das Radar zeigt an, wo die Gegner lauern; mit dem Fadenkreuz visiert Ihr die fliegenden Schurken dann problemlos an.

Da sich die "Bionicle"-Episoden auf dem Game Boy Advance nicht gerade als Spielspaß-Granaten hervortaten, wurde das neue Abenteuer der Plastik-Roboter in der "Lego Star Wars"-Werkstatt von Traveller's Tales zusammengebaut. In bester "Metroid Prime Hunters"-Manier durchquert Ihr Eislevels, Höhlenkomplexe und Vulkan-Landschaften aus der Ego-Perspektive. Mit sieben Waffen schießt Ihr alles über den Haufen, was Euch in den 30 Abschnitten vor den Stylus kommt. Sammelt dabei Lego-Zahnräder und Runen ein, um diverse Boni freizuschalten. Gesteuert wird die Klötzchen-Knallerei via Touchscreen und Steuerkreuz – geschossen wird mit der linken Schultertaste.

Zum Abschluss jeder Welt versucht ein fetter Endgegner Euch das Leben schwer machen. Da Ihr nach Eurem Ableben den Kampf sofort wieder aufnehmen könnt, sind die Duelle auch für jüngere Robo-Krieger zu bewältigen. *mh*

Schwierigkeit >> einfach

Entwickler	Traveller's Tales, UK
Hersteller	Eidos
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	Dezember

USK 6

Alternativen

PSP	Coded Arms (66 von 100 in Ausgabe 1)
DS	Metroid Prime Hunters (85 von 100 in Ausgabe 4)

DS-Faktor

Auf dem oberen Bildschirm verfolgt Ihr das aktuelle Spielgeschehen, während Ihr den Touchscreen zum Umsehen und Zielen verwendet. Für Sprünge tippt Ihr zweimal auf den Schirm, sogar den Waffenwechsel erledigt Ihr via Stylus. Das untere Display wird zusätzlich für ein Radar verwendet. Leider kommt das Mikrofon nicht zum Einsatz.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon




Bionicle Heroes

Pro
- präzise Steuerung
- kindgerechter Schwierigkeitsgrad
- stets ruckfreie Grafik...

Contra
- ...die etwas unspektakulär ist
- monotoner, nerviger Sound
- kaum spielerische Abwechslung

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 4, WiFi, ein Modul pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 4 von 10

62 von 100 SPIELSPASS

Flotte Nonstop-Ballerei mit guter Steuerung, aber eintönigem Level-Design und fehlender Abwechslung.



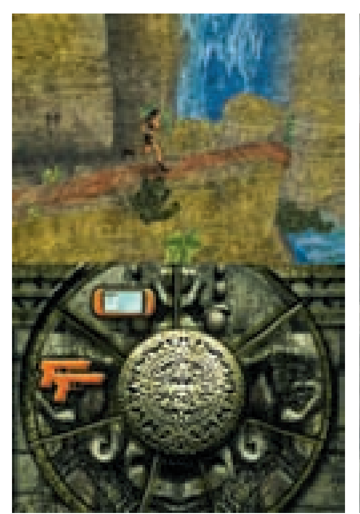
Michael Herde – 5 von 10

„Eintönige Ballerei mit Lego-Lizenz"

Nach kurzer Eingewöhnung habt Ihr die Steuerung im Griff und flitzt souverän durch die Levels - dabei gerät die Bildrate zu keiner Zeit ins Stocken. Leider fesselt mich die Roboter-Action nicht allzu lange, da die Schießereien etwas eintönig geraten sind. Außerdem fehlen mir zur Auflockerung ein paar Nebenquests oder Hüpfeinlagen. Ähnlich monoton ist auch das Level-Design: Ob feurige Lavawelt oder Gletscherlandschaft - die Unterschiede sind marginal. Alles abknallen, neue Waffe finden, Boss killen, fertig.

Legend Tomb Raider

Abenteuer >> Action-Adventure





DS Normalerweise wird der untere Bildschirm nur als Item-Menü genutzt (links), bei Ballereien jedoch dient der Touchscreen zum genaueren Zielen (rechts).

DS-Faktor

Während des Abenteuers kommt der untere Bildschirm nur bei speziellen Einlagen wie Schwimmen oder Schießen zum Einsatz, bei einigen Minispielen wird er stärker einbezogen. Lara steuert Ihr im Normalfall mit dem Steuerkreuz, für die Sonderaktionen reicht der Daumen auf dem Touchscreen. Auch ins Mikro pustet Ihr nur gelegentlich.

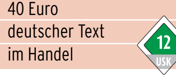
Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon




Mit einigen Monaten Verspätung darf Lara Croft auch den DS erforschen. "Tomb Raider: Legend" hält sich eng an die Handlung der anderen Fassungen, wurde aber spielerisch deutlich umgekrempelt: So lauft Ihr nicht mehr frei durch 3D-Areale, sondern folgt in der Polygon-Optik mehr oder weniger strikt einem vorgegebenen Pfad; trotzdem blieben die meisten Passagen und Rätsel erhalten. Müsst Ihr tauchen, paddelt Lara auf den unteren Bildschirm, der auch beim Waffeneinsatz aktiv wird. Dann ballert Ihr dort treffsicherer auf anstürmende Gegner. Während der Erkundung sammelt Ihr Schätze ein, die Ihr u.a. gegen ein halbes Dutzend DS-exklusive Minispiele tauscht. *us*

Schwierigkeit >> einfach bis mittel

Entwickler	Humansoft, Ungarn
Hersteller	Eidos
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	im Handel



USK 12

Alternativen

PSP	Prince of Persia Revelations (82 von 100 in Ausgabe 3)
DS	Castlevania: Dawn of Sorrow (90 von 100 in Ausgabe 1)

Tomb Raider: Legend

Pro
- bringt die Thematik gut rüber
- Leveldesign bleibt erhalten
- exklusive Minispiele

Contra
- sieht oft grobschlächtig aus
- Steuerung teilweise hakelig
- Ballereinlagen sind unsinnig

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10



69 von 100 SPIELSPASS

Solide Umsetzung von Laras Abenteuer mit netten Extras, aber radikalen Vereinfachungen des Spielablaufs.



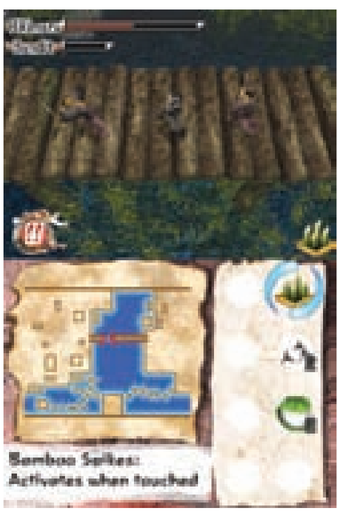
Ulrich Steppberger – 6 von 10

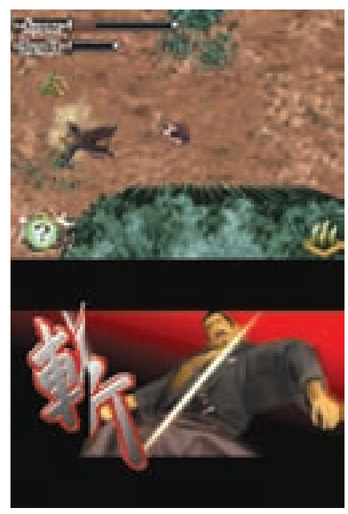
„Guter Versuch, aber zu viel für den DS"

Einerseits gebührt den Entwicklern Respekt: Sie haben die Level-Struktur der PSP-Fassung überraschend gut in ein Pseudo-3D-Format gequetscht – und die neuen Minispiele als Bonus machen sich ordentlich. Andererseits geht auf dem DS das Flair der freien Erkundung zwangsläufig verloren. Und dass Nintendos Winzling nicht für hochkarätige 3D-Optik gedacht ist, fällt einmal mehr bei pixeligen Texturen und hampeligen Charakteren auf. Trotzdem: Wer 'nur' einen DS hat, sollte mal einen Probeforschgang machen.

Dark Secret
Tenchu

Abenteuer >> Action-Adventure





DS Die Kamera schwenkt nur auf Brücken und bei Deckung in Schräglage (links), die berühmten 'Stealth Kills' werden jetzt im unteren Bildschirm gezeigt (rechts).

Auf Heimkonsolen erleben die "Tenchu"-Ninjas spannende Abenteuer, auf der PSP kämpfen sie eher mit der verzwickten Kamera. Die DS-Version will es mit einer Kombination aus Vogelperspektive und Übersichtskarte besser machen: Damit können Rikimaru und Ayame nahe Feinde außerhalb des Bildausschnitts erspähen.

In den vielen Missionen befreit Ihr Gefangene, sichert Gebiete und verteidigt eigene Stellungen gegen Angreifer. Dazu nutzt Ihr nicht nur das Schwert, sondern auch Sonderwaffen wie Stachelfalle, Granate und Giftreis – wenn den ein Wächter verputzt, krümmt er sich vor Schmerzen. Die vielen Items erhaltet Ihr im eingebauten Laden und via Online-Börse. *oe*



Oliver Ehrle

6 von 10

„Unkompliziert, aber auch unspannend"

Mit Karte und neuer Perspektive ist "Dark Secrets" übersichtlicher als der PSP-Bruder. Feinde lassen sich leicht erspähen und Hinterhalte unkompliziert arrangieren. Leider mangelt's am Missionsdesign, denn die meisten Einsätze spielen sich gleich: Entweder besiegt Ihr alle Gegner oder nur die auf Eurem Weg zum Zielpunkt. Zudem gibt's manche unfaire Stelle: Wie soll man eine Festung verteidigen, wenn man die Feinde nur auf kurze Distanz sichtet? Plötzlich habt Ihr verloren und wisst nicht genau, wie es dazu kam.

DS-Faktor

Die mittelalterlichen Einsatzgebiete erforscht Ihr im oberen Bildschirm, unten informiert Euch die Karte – außerdem könnt Ihr hier zwischen den Extrawaffen wechseln. Das klappt auch mit dem Daumen, ist aber nicht nötig: Weil Ihr den Screen nur unnötig verschmiert, klickt Ihr die Items lieber mit der Schultertaste durch.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon







Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	From Software, Japan
Hersteller >>	Nintendo
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK 12

Alternativen

PSP	**Tenchu: Time of the Assassins** (68 von 100 in Ausgabe 5)
DS	**Resident Evil: Deadly Silence** (85 von 100 in Ausgabe 3)



Tenchu: Dark Secret

Pro
- gute Übersicht
- viele Missionen
- experimentierfreudige Extras

Contra
- schwaches Missionsdesign
- Helden oftmals schwer erkennbar
- weder Coop-Modus noch Editor



Multiplayer: 4 von 10 – 1 bis 4 – Wifi, ein Modul pro Spieler



Grafik: 6 von 10

Sound: 5 von 10



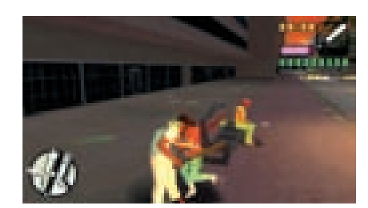
60 von 100 SPIELSPASS

Massig Waffen und mehr Übersicht versprechen bessere Action – leider wird das Potenzial nicht genutzt.

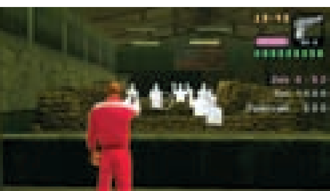




PSP Vic Vance will zwar eigentlich nicht zum Ganoven werden, ist aber auch kein Weichei: Wenn die wendungsreichen Missionen den Einsatz von schweren Wummen erfordern, ist der Ex-Soldat keineswegs zimperlich.







PSP Auf den Straßen geht es rabiat zu – trainiert zwischendurch am Schießstand.

Grand Theft Auto: Vice City Stories

Abenteuer >> Action-Adventure



Ein Jahr nach dem ersten PSP-"Grand Theft Auto" geht Rockstar in der Zeit zurück: Diesmal tummelt Ihr Euch in Vice City, das nicht nur wie ein virtuelles Ebenbild der Florida-Metropole aus der erfolgreichen TV-Serie Miami Vice aussieht.

Auch die Ära ist passend gewählt, denn die Handlung von "Vice City Stories" spielt im Jahr 1984 – damit ist das neue Handheld-Abenteuer chronologisch sogar der Serien-Auftakt.

Ganove wider Willen

Diesmal übernehmt Ihr die Rolle von Vic Vance, der seine Army-Karriere unfreiwillig beenden muss, weil ihm ein Vorgesetzter seine eigenen kriminellen Machenschaften in die Schuhe schiebt. Euch bleibt also nichts anderes übrig, als Euch durch halbseidene Botendienste in der Ganovenwelt ein Standbein zu verschaffen...

Spielerisch hält sich "Grand Theft Auto: Vice City Stories" an den klassischen Aufbau der Serie: Ihr könnt also die gesamte Umgebung frei nach Eurem Gusto erkunden und Auftraggeber suchen, um durch deren Missionen die Handlung voranzutreiben. Weil das zu Fuß eine langwierige Angelegenheit wäre, liegt es nahe, sich fahrbare Untersätze zu organisieren. Als stilechter Neu-Ganove kauft Ihr die Vehikel natürlich nicht mit barer Münze, sondern geht nach dem Prinzip der Selbstbedienung vor – soll heißen, Ihr klaut kurzerhand Autos und Vehikel, indem Ihr die bisherigen Besitzer auf Knopfdruck unsanft zur Übergabe bittet. Je nach 'erworbenem' Boliden habt Ihr auch diesmal die Möglichkeit, ein paar legale Tätigkeiten auszuführen: Als

Ulrich Steppberger

10 von 10

„Schöner, größer, besser – einfach ein Hit"

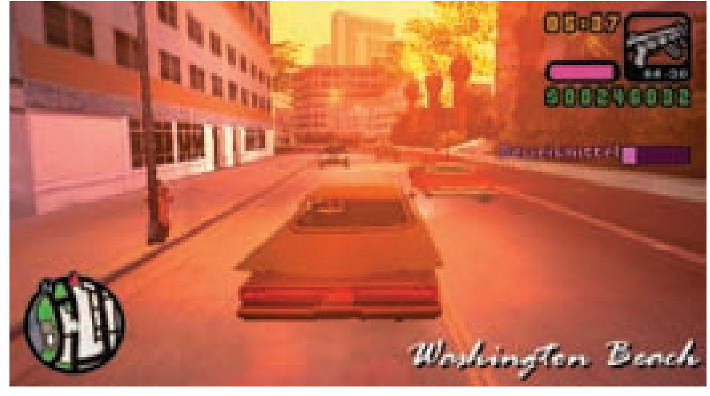
Der Rockstar-Trupp in Leeds hat es tatsächlich geschafft: "Vice City Stories" übertrifft den Vorgänger in allen Aspekten. Das 80er-Jahre- und "Miami Vice"-Flair ist äußerst gut eingefangen und kommt mit deutlich mehr Charme daher als das etwas anonyme Liberty City. Das schlägt auch in der Grafik zu Buche, die mit leicht aufgemotzter Sichtweite, detaillierten Charaktermodellen und vor allem ansehnlichen Szenarien überzeugt, auch wenn gelegentliche Ruckler (mal wieder) nicht ausbleiben. In Sachen Abwechslung gibt es bei einem "GTA" ohnehin nichts zu meckern – durch den stärkeren Einbezug von Wasserfahrzeugen und eines flugbereiten Helikopters wird der Handlungsfreiraum noch größer. Toll finde ich auch den originellen Imperiums-Aufbau, der für zusätzliche Motivation sorgt. Kurzum: ein PSP-Meisterwerk.

Michael Herde

8 von 10

„Stilsicheres Epos für Handheld-Gangster"

Das 80er-Setting mag ich zwar nicht, dennoch beeindruckt mich die unverschämte Stilsicherheit der Entwickler, die sie hinsichtlich Musik, Sprecher und Spielwelt unter Beweis stellen. An die serientypische Ruckeloptik sowie Pop-Ups und Clipping-Fehler haben sich GTA-Spieler bereits gewöhnt – auch Neulinge sollten sich davon nicht abschrecken lassen. Kritisieren muss ich jedoch das immer noch bockige Zielsystem, wodurch Schießereien gelegentlich zum Glücksspiel ausarten. Da im späteren Spielverlauf manche Missionen umfangreicher werden, sind die neuen Frustbremsen lobenswert: Kauft Eure Waffen nach Verhaftung oder Tod einfach zurück und fahrt nach verpatzten Missionen via Taxi zum Startpunkt – super! Die erweiterten Mehrspieler-Modi sind eine feine Sache, leider gibt's keine Internet-Partien.



PSP In der fiktiven Ostküsten-Metropole dominieren je nach Tageszeit kühle Neontöne oder warme Farben wie hier beim Sonnenaufgang die Umgebung.



PSP Auf Motorrädern sitzt Ihr zwar cool und könnt Euch damit efffektiv durch den Verkehr schlängeln, bei Kollisionen geht aber schneller Lebensenergie verloren.



PSP Romantische Bootsfahrten vor dem Abendrot kommen bei "GTA" selten vor: Normalerweise flitzt Ihr nur während der Missionen über das Wasser.

Taxifahrer kutschiert Ihr Passagiere zu ihrem Ziel, alternativ nehmt Ihr z.B. an Straßenrennen teil oder betätigt Euch im Feuerwehrwagen als Rettungskraft.

Obwohl "Vice City Stories" zeitlich früher spielt, stehen Vic Vance mehr Möglichkeiten offen als seinem "Liberty City Stories"-Kollegen Tony. So kann der Ex-Soldat z.B. schwimmen – allerdings nur eine begrenzte Zeit, danach erlahmen seine Kräfte. Außerdem stehen Euch mehr Transportmittel zur Verfügung: Das virtuelle Fast-Florida liegt bekanntlich an einer Küste, so dass Ihr öfters auf Boote und sogar Jetskis umsteigt. Auch die Luftwege sind eine Option: Habt Ihr die Story ein Stück weit gespielt, greift Ihr auf Helikopter zurück, mit denen Ihr völlig frei über die Stadt fliegt.

Kapitalismus inklusive

Neben der Haupthandlung kümmert Ihr Euch zudem um den Aufbau eines eigenen Gangster-Imperiums. Nach einigen erfüllten Aufträgen erhaltet Ihr die Möglichkeit, halblegale Betriebe von anderen Gangs gewaltsam zu übernehmen. Dazu zettelt Ihr vor dem gewünschten Gebäude ein Feuergefecht an, bei dem Ihr die feindlichen Beschützer per Waffengewalt ausradiert. Erledigt Ihr dann die restlichen Kerle im Haus, könnt Ihr die Gemäuer erwerben und nach Euren Wünschen ausbauen – von Schmuggeleien über Schutzgelderpressung bis hin zur Prostitution ist alles möglich. Nun müsst Ihr nur dafür sorgen, dass Euch das neue Geschäft nicht wieder abgeknöpft wird – dann wächst Euer Vermögen jeden Tag um ein erkleckliches Sümmchen.

Ein gut gefülltes Konto hilft Euch nach gescheiterten Missionen: Verlasst Ihr das Krankenhaus oder die Polizeistation, könnt Ihr für ein paar Groschen Eure Waffen wieder an Euch nehmen – das spart zeitfressende Neustarts vom letzten Speicherpunkt, wie sie vorher üblich waren.

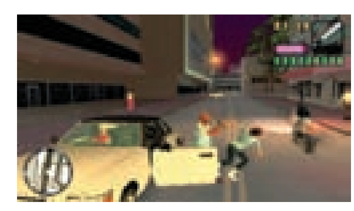
Auch für gesellige Gangster hat Rockstar Vorkehrungen getroffen: Bis zu sechs Teilnehmer können sich per WiFi-Duelle (leider nur lokal) bekriegen oder gemeinsame Sache machen. Neben den vom Vorgänger bekannten Spiel-Modi wurden ein paar neue Variationen eingebaut, so dass Ihr nun zehn Matcharten zur Wahl habt – darunter z.B. die Hatz zum einzigen Helikopter, mit dem der glückliche Besitzer dann Jagd auf den Rest macht, bis die ihn wiederum vom Himmel holen. *us*



Top-Ton >> Die "Vice City Stories"-Stimmen



Rockstar legt Wert auf Qualität: So passen die erstklassigen Songs perfekt zum 80er-Jahre-Ambiente und stehen der Musikauswahl des Vorgängers in nichts nach. Auch bei den Synchronsprechern ist Stimmigkeit Trumpf. Während für die Rolle von Hauptfigur Vic Vance kein bekannter Name verpflichtet wurde, sorgt der virtuelle Bruder für das besondere Quentchen Authentizität: Philip Michael Thomas (Bild) leiht Lance Vance die Stimme – das passt, schließlich wurde der Mann als Ricardo Tubbs im offensichtlichen Vorbild "Miami Vice" bekannt.



PSP Her mit der Karre: Fahrzeuge besorgt Ihr Euch vorzugsweise auf eine wenig rücksichtsvolle Weise.



PSP Die große Freiheit: Bei "Vice City Stories" könnt Ihr nun erstmals ohne Tricksereien frei über die Stadt fliegen: Die Helikopter-Steuerung ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, erlaubt dann aber gewagte Manöver.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler >>	Rockstar Leeds, England
Hersteller >>	Take 2
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel



Alternativen

PSP	**Miami Vice: The Game** (74 von 100 in Ausgabe 5)
DS	**keine erhältlich**

GTA: Vice City Stories

Pro
- \+ verbesserte Grafik
- \+ jetzt auch mit Flugeinlagen
- \+ exzellente Präsentation
- \+ abwechslungsreiche Aufträge

Contra
- − Zielerfassung nicht ideal
- − manchmal Kamera-Probleme

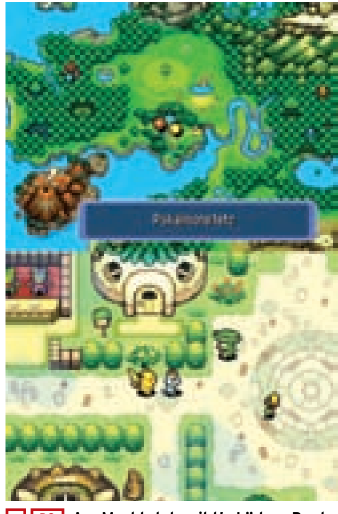
Multiplayer	8 von 10
1 bis 6	WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik	8 von 10
Sound	10 von 10



SPIELSPASS

Herausragendes Ganoven-Epos mit tollem Szenario und vielen rundum gelungenen Detail-Verbesserungen.





DS Am Marktplatz gibt's Läden, Bank, Manöverlehrer und die Pokémon-Post.



DS Empfangt wilde Pokémon an engen Passagen: Hier schlagt Ihr Euch im schlimmsten Fall mit zwei Gegnern herum, während der Rest warten muss.

Pokémon Mystery Dungeon

Abenteuer >> Rollenspiel

In früheren Abenteuern konnten die Pokémon gerade mal ihre Namen quäken, bei "Mystery Dungeon" haben sie einige Worte mitzureden. Erstmals spielt Ihr nicht den Trainer, sondern eines von 16 Pokémon – als Artgenosse könnt Ihr die Kuschelwesen nun verstehen. Was das Herz jedes Fans höher schlagen lässt, versteht der Held als missliche Lage; er will zurück in die Menschenwelt. Das klappt nur mit der Hilfe von über 380 Poké-Freunden, die Ihr aus Kerkern und Geheimwelten befreit.

Basis des Abenteuers ist der Pokémon-Platz: Hier erplaudert Ihr Missionen und rüstet Euren Helden mit neuen Manövern, Heil- und Kampf-Items aus. Außerdem dürft Ihr drei befreite Pokémon in die Party aufnehmen und diese so auf die Gefahren der kommenden Mission abstimmen. Eine begehbare Oberwelt gibt es nicht, statt dessen klickt Ihr Euch auf der Karte zu Donnerhallhöhle und Klippenberg. Diese Kerker bestehen aus labyrinthartigen Stockwerken, die bei jedem Besuch neu berechnet werden: Ihr besucht sie nicht nur wegen der trickreichen Gegner mehrfach, neben den Story-Missionen gibt's auch optionale Aufträge – z.B. stellt Ihr Briefe im Kerker zu.

Bei den Kämpfen mischt Nintendo gewohnte Elementkonter mit neuartiger Stellungstaktik. Die Pokémon nähern sich aus allen Richtungen, Ihr könnt ihnen entgegenstürmen oder sie an einer taktisch klugen Stelle erwarten. Im Nahkampf nutzt Ihr Prankenhieb und Spezialmanöver, die Kameraden folgen festgelegten Taktiken. Per Passwort könnt Ihr die Party eines Freundes herbeirufen. *oe*

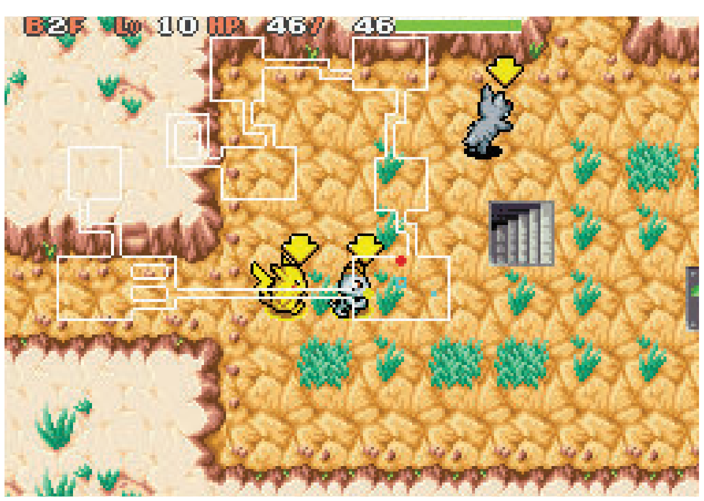


DS-Faktor

"Team Blau" ist eine um Dualscreen und Touch-Steuerung verbesserte Variante von "Team Rot" für GBA (siehe Seite 111). Oben informieren Euch jetzt Oberweltkarte und Party-Statistik, unten dürft Ihr den Helden wahlweise per Stylus dirigieren – mit dem Steuerkreuz klappt's aber auch prächtig. Außerdem nutzt "Pokémon Mystery Dungeon" beide Modul-Slots des Handhelds, um etwa Items zwischen "Team Blau" und "Team Rot" zu tauschen.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon





DS Überraschungen in den Kämpfen: Manches Pokémon ergreift panisch die Flucht, wenn Ihr mit effektiven Attacken eröffnet – lasst es nicht entwischen!

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Chunsoft, Japan
Hersteller >>	Nintendo
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

frei USK

Alternativen

PSP	**Tales of Eternia** (82 von 100 in Ausgabe 2)
DS	**keine erhältlich**



Pokémon Mystery Dungeon

Pro
- taktischer Kampfverlauf
- massig Missionen und Geheimnisse
- vielseitig arrangierbare Party

Contra
- technisch auf GBA-Niveau
- zu wenig Drumherum
- kein echter Mehrspieler-Modus

Multiplayer: nicht möglich



Grafik: 4 von 10

Sound: 6 von 10

72 von 100 SPIELSPASS

Leider nur solo spielbar: technisch schwacher Kerkerkampf-Marathon, der von seinen taktischen Duellen lebt.





Oliver Ehrle 7 von 10

„Mehr Taktik, aber weniger Abenteuer"

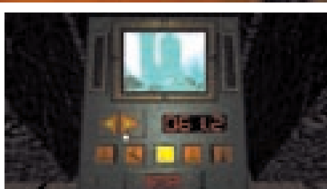
Mit plaudernden Pokémon und neuem Stellungskampf bringt Nintendo frischen Wind in die Serie. Die Kämpfe spielen sich abwechslungsreicher als die anderer Pokémon-Abenteuer, zudem lässt sich mit der Gegner-Intelligenz toll experimentieren. Wegen der vielen Besuche im selben Terrain machen die Zufallskerker Sinn, trotzdem hätte etwas mehr Drumherum nicht geschadet. Letztendlich gibt's nur Kerker und das Dorf, so wenig Bewegungsfreiraum sind Fans nicht gewohnt. Neuerungen wie das Hilfe-Passwort sind nützliche Verbesserungen, erstmals spielt man aber nur für sich: Sowohl Taktik-Duelle als auch Coop-Modus hätten sich angeboten. Insgesamt ein spannendes Kerker-Abenteuer für Liga-Muffel, aber lange nicht optimal.

Myst

Abenteuer >> Grafik-Adventure



PSP In "Myst" klickt Ihr Euch durch eine Vielzahl von gerenderten Bildchen.



PSP Vielfältige Rätselei: Auch ein gutes Gehör ist gefragt, um Geräusche richtig zuzuordnen.

Das "Myst"-Universum entführt Euch in bizarre wie romantische Inselwelten, die Ihr nur mit dem passenden Buch betreten könnt. Bei der nun erschienenen PSP-Fassung handelt es sich um eine Adaption des ersten Teils von 1993, der bereits auf zahlreiche Plattformen portiert wurde.

Kurzum: Ihr findet Euch auf der Insel Myst wieder, in der sich Zugänge zu vier weiteren Bücherwelten verbergen. Das Problem: Alle sind durch raffinierte Mechanismen und Rätsel verschlossen bzw. versteckt. Warum? Schreiberling Atrus hat die Puzzles verstreut, um seinen verzogenen Söhnen Sirrus und Achenar Einhalt zu gebieten. Und so eröffnet sich ein Paradies für Adventure-Kenner der alten Schule. Grafisch befindet sich der Titel mit seinen kaum noch zeitgemäßen Render-Optiken auf dem Niveau der frühen 90er-Jahre – die seltenen Animationen rucken zudem. PSP-Besitzer erhalten zumindest ein angepasstes Breitbild und die Bonus-Welt 'Rime'. *ts*



Thomas Stuchlik

8 von 10

„Rätselkost in altbackener Verpackung"

Als bekennender "Myst"-Fan bin ich hin- und hergerissen. Einerseits enttäuscht die Qualität der überalterten Standbilder. Andererseits garantieren die Puzzeleien immer noch rauchende Köpfe. Viele Rätsel erfordern Stift und Papier, denn der entscheidende Hinweis versteckt sich oft in Notizen und Büchern. Für eine dichte Atmosphäre sorgen zudem der düstere Soundtrack und die markanten Soundeffekte (unbedingt Kopfhörer benutzen). Das hilft jedoch nicht darüber hinweg, dass man sich in einer leblosen Welt bewegt. Daneben nerven langatmige Laufwege, ein fehlendes Spiel-Inventar sowie die lieblose deutsche Synchro samt Übersetzungsfehlern. Der Titel ist bewusst einfach gehalten – zu einfach für Profis.

Schwierigkeit >> einfach bis mittel

Entwickler >>	Hoplite Research, USA
Hersteller >>	Midway
Zirka-Preis >>	30 Euro
Sprache >>	komplett deutsch
Termin >>	im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	**keine erhältlich**
DS	**Lost in Blue** (74 von 100 in Ausgabe 2)

Myst

Pro
- knifflige Rätsel
- einsteigerfreundlich
- relativ freier Spielverlauf

Contra
- überholte Render-Optik
- insgesamt recht langatmig
- teils unnötige Laufereien

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 4 von 10

Sound: 7 von 10

60 von 100 SPIELSPASS

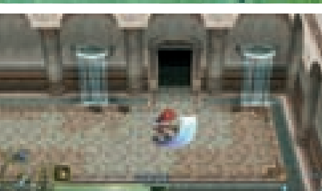
Geruhsames Oldschool-Abenteuer mit zahlreichen Rätseleien, das komplett auf Action verzichtet.

The Ark of Napishtim
Ys

Abenteuer >> Action-Rollenspiel



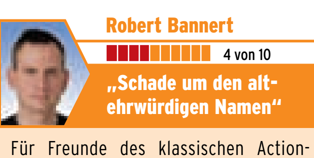
PSP Glänzen als einzige Gegenspieler in 3D und verlangen nach der richtigen Angriffstaktik: die massiven Obermotze.



PSP Er kann schlagen, rennen und springen: Euer Konterfei ist ein „Ys"-Held aus echtem Schrot und Korn.

Grafisch orientiert sich "Ark of Napishtim" nicht an der PS2-Version, sondern an dem ursprünglichen „Ys" für Japan-PCs. Insofern dreschen PSP-Abenteurer mit ihrem wuschelhaarigen Rotschopf meist Pixel-Monster die Erfahrungspunkte aus dem Leib – und keinen Polygon-Geschöpfen.

Nachdem Euer possierliches Alter Ego an den Gestaden einer fremden Küste erwacht, sieht es sich nicht nur den misstrauischen Ureinwohnern des Insel-Archipels, sondern außerdem der aggressiven Flora und Fauna gegenüber: Tentakel-bewehrtes 2D-Schlabbergetier hat sich ebenso in der schönen neuen Welt breitgemacht wie scharfschnabelige Riesenpiepmätze, angriffslustige Pflanzen und großmäulige Sandbuddler. Bevor Ihr ein Areal einigermaßen schadlos durchqueren könnt, ist klassisches Leveln angesagt: Murkst mit wildem Action-Gefuchtel bzw. beherzten Hopsern viele Viecher ab, steigt dabei die Stufenleiter herauf und lasst in der nahen Ortschaft Euer Schwert verbessern. So gestärkt geht's dann ins nächste Boss-Duell. *rb*



Robert Bannert

4 von 10

„Schade um den altehrwürdigen Namen"

Für Freunde des klassischen Action-Adventures gehört Falcoms Serie (ehemals auf der PC-Engine beheimatet) zu den ganz Großen. Und jetzt das: Die Kombination aus Rollenspiel-Beiwerk, handverlesenen Spezialfertigkeiten und Action-typischem Bewegungs-Repertoire verspricht nur anfangs eine charmante Reinkarnation der Klassiker. Schlechte Balance und dürftige Technik machen dem Helden einen Strich durch die Rechnung, zahllose Lade-Kaffeepausen sowie Ruckel-Zuckel-Passagen lassen den Titel zeitweise zur Unspielbarkeit verkommen.



Schwierigkeit >> schwer

Entwickler >>	Falcom, Japan
Hersteller >>	Konami
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	**Untold Legends: The Warriors Code** (79 von 100 in Ausgabe 4)
DS	**Mario & Luigi: Partners in Time** (91 von 100 in Ausgabe 2)



Ys: The Ark of Napishtim

Pro
- viele verschiedenartige Gegner
- weitläufige Spielwelt
- großes Ausrüstungs-Angebot

Contra
- träge und rucklig
- grob aufgelöste Texturen
- langes und häufiges Nachladen

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 5 von 10

Sound: 7 von 10

54 von 100 SPIELSPASS

Im Ansatz vielversprechende Action/RPG-Kombi – wegen extrem schlampiger Technik leider ungenießbar.





PSP Banditen, Indianer und Postkutschen: "Gun Showdown" mischt Wild-West-Flair mit "GTA"-inspirierter Spielstruktur. Genießt Atmosphäre sowie spielerische Freiheit.



PSP Beim Schnellziehen nehmt Ihr die Gegner aus der Ego-Sicht und in Zeitlupe ins Visier. Via Analogscheibe schaltet Ihr die Ziele automatisch durch.

Gun Showdown

Abenteuer >> Action-Adventure

Was haben Skateboards und Cowboyhüte gemeinsam? Beide gehören zum Interessen-Portfolio von Neversoft-Boss Joel Jewett. Dieser hatte, gelangweilt von den unzähligen "Tony Hawk"-Episoden seiner Firma, den Wunsch, einen digitalen Western zu produzieren. Das Ergebnis der Obsession heißt "Gun" und darf auf stationären Konsolen bereits seit einem Jahr gespielt werden. Rebellion hat die Pferde-Oper nun für PSP umgesetzt.

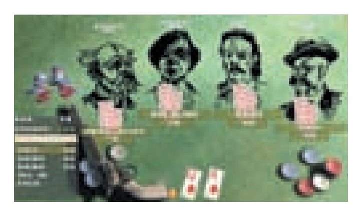
Protagonist Colton White führt das beschauliche Dasein eines Trappers. Als sein Vater bei einer Schießerei auf einem gekenterten Flussdampfer jedoch den Löffel abgibt, gerät Colton in einen Strudel aus Rache, Schatzsuche und Selbstfindung. Hinter der ungewöhnlichen Wild-West-Thematik steckt ein nur allzu bekanntes Spielprinzip: Nach dem Tutorial entlässt Euch "Gun" in eine digitale Welt mit Bewegungsfreiheit, ähnlich "Grand Theft Auto", nur viel kleiner. Folgt Ihr nicht der Story, erkundet Ihr mit Eurem treuen Pferd Rogue die Umgebung zwischen den Städten Empire und Dodge City. Zahlreiche Nebenaufträge füllen den Geldbeutel und verbessern Eure Fähigkeiten im Reiten und Schießen: Arbeitet für den Pony-Express, treibt Vieh zusammen, spielt Poker, schürft Gold und fangt Banditen. Ein mächtiges Waffenarsenal hilft Euch, die Kämpfe zwischen Cowboys und Indianer zu überstehen. Pistolen, Gewehre, Pfeil und Bogen, aber auch Wurfmesser, Dynamit und Molotowcocktails gehören zu Coltons Offensiv-Repertoire. Weil das Anvisieren der Gegner aus der Third-Person-Perspektive mühsam ist, schaltet Ihr während der Schießereien häufig in den Schnellzieh-Modus und zielt aus der Ego-Sicht. Den Umgang mit den Schießeisen könnt Ihr auch im Herausforderungs-Modus bei der Wachteljagd oder beim Deathmatch mit Freunden via WiFi üben. *jw*



Janina Wintermayr
8 von 10

„Revolverheld mit Ladehemmung"

Nichts gegen "GTA", aber ich bin des Gangster- und Hip-Hopper-Ambientes überdrüssig. Da gefällt mir "Gun Showdown" mit seiner unverbrauchten Western-Thematik schon besser. Man muss nicht einmal Wild-West-Fan sein, um an dem Action-Adventure Gefallen zu finden. Abwechslungsreiche Missionen, ein umfangreiches Waffenarsenal und eine ansprechende Optik sind Genre-übergreifende Tugenden. Inhaltlich ist die Umsetzung des PS2-Spiels gelungen, wurden doch zusätzliche Aufträge und Modi eingebaut. Leider gilt das nicht für die Steuerung. Besonders das Zielen aus der Third-Person-Perspektive ist erschreckend ungenau und Schießereien zu Pferd sollte man ganz vermeiden.



PSP Beim Glücksspiel oder der Kopfgeldjagd verdient Ihr reichlich Dollars.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Rebellion, England
Hersteller >>	Activision
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

USK 16

Alternativen

PSP	**GTA Vice City Stories** (92 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	**keine erhältlich**

Gun Showdown

Pro
- + atmosphärische Präsentation
- + abwechslungsreich dank vieler Nebenmissionen
- + schicke Optik

Contra
- − ungenaue Steuerung
- − idiotische Computergegner

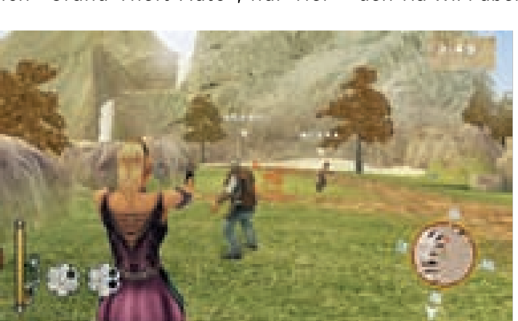
Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 6, WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik: 8 von 10

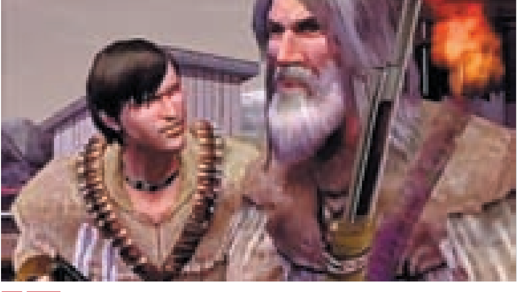
Sound: 8 von 10

78 von 100 SPIELSPASS

Toll inszeniertes Wild-West-Abenteuer mit abwechslungsreichen Missionen und einer spannend erzählten Story.



PSP Leichte Mädchen und schwere Waffen im Multiplayer. Fehlt es an Mitspielern, tretet Ihr gegen computergesteuerte Bots an.



PSP Die Storysequenzen wurden von der PS2 übernommen. Entsprechend detailliert und ausdrucksstark sind die Figuren.



PSP Der Undertaker demonstriert die neuen 'Ultimate Control Grapples': Haltet den Gegner im Würgegriff und plant weitere Attacken, solange Eure Kondition ausreicht.

PSP Per Tastendruck quält Ihr Euren Gegner Triple-H mit spektakulären Moves.

WWE Smackdown vs. Raw 2007

Sport >> Wrestling



Quizfrage für Fans: Was ist 2,08 Meter groß, 41 Jahre alt und 149 Kilogramm schwer? Richtig – der Undertaker! Auch im 16. Karrierejahr begeistert der US-Finstermann zahlreiche Fans. Deshalb steigt er mit über 60 anderen Muskelpaketen in "WWE Smackdown vs. Raw 2007" in den Ring. Heroen der beiden Kader, wie Triple-H, Batista oder John Cena treten in einer opulenten Auswahl diverser Spiel-Modi gegeneinander an – Fans freuen sich zudem über Wrestling-Babes wie Torrie Wilson oder Lita.

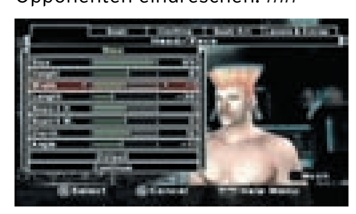
Zahlreiche Varianten wie Einzel- und Tag-Team-Matches oder der 'Triple Threat' (zu dritt im Ring) stehen im 'Exhibition'-Modus zur Wahl; gar bis zu sechs Fleischberge verprügeln sich im traditionellen 'Royal Rumble'. Als ob das nicht genug wäre, versucht Ihr Euch an 16 Themen-Kämpfen: Bezwingt Eure Gegner im klassischen Leiter-Match oder im 'Steel Cage'. Frauenkämpfe à la 'Fulfill your Fantasy' wurden leider gestrichen, statt dessen wartet 'Money in the Bank' auf Euch: Sechs Wrestler prügeln sich um einen Koffer, der über dem Ring hängt.

Wer etwas mehr Zeit mitbringt, feilt im Saison-Modus mit Original-Charakter oder selbst erstelltem Athleten an seiner Karriere. Erlebt hautnah das Seifenoper-Flair der WWE in sich mehrfach verzweigenden Handlungssträngen. Freundschaften, Feindseligkeiten und Eifersuchtsdramen – all das erwartet Euch im Ring.

Aber warum stets im Rampenlicht stehen? Als General-Manager zieht Ihr für die Sendungen 'Smackdown' oder 'Raw' die Fäden hinter den Kulissen. Im Kampf um Fans und Einschaltquoten engagiert Ihr Stars für Euren Kader und richtet Veranstaltungen aus. Inszeniert ordentlich Zwist, um die Zuschauer bei Laune zu halten – genügend Geld auf dem Konto vorausgesetzt, verpflichtet Ihr sogar professionelle Story-Schreiber.

Wie bereits erwähnt, dürft Ihr Euren eigenen Wunsch-Wrestler im Charakter-Editor erschaffen. Tobt Euch aus und verpasst ihm individuelle Moves und einen eigenen Einmarsch. Danach geht's in den Kampf um Euren selbst gestalteten Meisterschaftstitel. Dabei greift ihr auf ein Steuerungs-Novum zurück: Hinzugekommen sind die 'Ultimate Control Grapples' – drückt in eine beliebige Richtung und löst via rechtem Schulter-Button und Kreis-Taste eine Aktion aus, bei der Ihr den Gegner besonders deftig vermöbelt. Neuerdings dürft Ihr auch außerhalb des Rings mit Stuhl oder Feuerlöscher auf Eure Opponenten eindreschen. *mh*

PSP Girl-Power: Auch die Damen gehen nicht zimperlich miteinander um. Im Fatal-4-Way-Match kämpfen alle gegeneinander mit dem Ziel, als erster einen Gegner zu pinnen.



PSP Im umfangreichen Editor dürft Ihr sogar die Nasenlöcher positionieren.

Michael Herde

8 von 10

„Muskel-Gerangel mit zahlreichen Optionen"

Wrestling ist ein Sport, wie er amerikanischer kaum sein könnte. Den Gegner mit krachenden Würfen auf die Matte zu schicken macht mir dank der eingängigen Steuerung solchen Spaß, dass ich mich von Clipping-Fehlern und dem hässlichen Publikum nicht die Freude vermiesen lasse. Die teilweise hölzern wirkenden Bewegungsabläufe stören mich auch nicht, immerhin glänzt die PSP-Version mit gelungenen Kämpfermodellen. Schade nur, dass die Stadion-Atmosphäre wegen fehlender Kommentatoren leidet. Statt dessen gibt es während der Kämpfe typischen Ami-Nu-Metal. Die grandiose Editoren-Vielfalt sorgt für Langzeit-Motivation.



Ulrich Steppberger

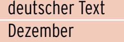
8 von 10

„Hier wird echtes Sports-Entertainment geboten"

Schon das letztjährige "Smackdown" konnte mich überzeugen, doch der Nachfolger legt noch Einiges drauf. Zwar müssen wir diesmal auf Frauen-spezifische Match-Arten verzichten, dafür wurden die ehemals berüchtigten Ladezeiten spürbar reduziert – ganz ohne Wartepausen kommt aber auch der neue Teil nicht aus. WWE-Fans können das verschmerzen, denn in Sachen Kämpferriege, Spiel-Modi und Editor-Möglichkeiten gibt es kaum etwas zu meckern. Schön auch, dass es jetzt außerhalb des Rings mehr zur Sache geht und die strategisch angelegte Managerrolle wieder ausgeübt werden darf – wer Wrestling mag, greift hier bedenkenlos zu.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Yuke's, Japan
Hersteller >>	THQ
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	Dezember



Alternativen

PSP	**WWE Smackdown vs. Raw 2006** (85 von 100 in Ausgabe 3)
DS	**keine erhältlich**



WWE Smackdown vs. Raw 2007

Pro
- sehr viele Spiel-Modi
- grenzenlose Editoren-Vielfalt
- stimmige Präsentation...

Contra
- ...leider ohne Kommentatoren
- teils unschöne Animationen
- serientypische Clipping-Fehler

Multiplayer: 8 von 10 — 1 bis 4 — WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik: 8 von 10

Sound: 6 von 10



SPIELSPASS

Muskeln, Möpse und Manöver machen's möglich: das beste Wrestling begeistert nicht nur Hardcore-Fans.





PSP Keine Torgarantie: Die Freistöße finden im Vergleich zum Vorgänger deutlich seltener Ihr Ziel.



Matthias Schmid

9 von 10

"So gut war mobiler Fußballsport noch nie"

Ob knallharte Abwehrreihen voller raubeiniger Engländer oder filigrane Kunststücke brasilianischer Ballzauberer – in "Pro Evolution Soccer 6" findet Ihr alle Facetten, die die Ballhatz auch im echten Leben so attraktiv machen. Außerdem freuen mich die Detailverbesserungen: Via schnell ausführbarem Freistoß schlage ich so mancher Verteidigung ein Schnippchen, dank 'Weitwinkel'-Perspektive geht die Übersicht nie verloren. Zwar trüben etliche Ruckler die ansonsten gelungene Präsentation, dem äußerst realistischen Spielablauf tut dies jedoch keinen Abbruch. Echte Fußballfans werden so schnell keine bessere Simulation Ihres Lieblingssports finden – daran ändert auch das ärgerliche Fehlen fast aller Bundesligaklubs nichts.

Pro Evolution Soccer 6

Sportspiel >> Fußball



Die Rasenschlacht der Fußballgiganten geht in die zweite Runde: "Pro Evolution Soccer" gegen "FIFA" – wer wird in diesem Jahr mobiler Fußballmeister?

Um die EA-Konkurrenz ein weiteres Mal hinter in die Schranken zu weisen, hat sich Konami die Kritik am Vorgänger zu Herzen genommen. Nun erlebt Ihr die Fußballsimulation auch in der übersichtlicheren Weitwinkel-Perspektive – "PES"-Profis schwören auf der PS2 seit Jahren auf diese Kamera. Zudem dürft Ihr endlich auch unterwegs den Trainerstuhl erklimmen und in der 'Meister-Liga' nach Trophäen greifen. Während sich Anfänger auf die Partien konzentrieren und dem Computer die Vereinsgeschäfte überlassen, greifen Profis selbst durch: Heuert neue Spieler an, kürzt Gehälter oder lasst Eure Talentscouts nach ungeschliffenen Rohdiamanten suchen. Im Trainings-Modus hingegen dürft Ihr nur das 'Freie Training' exerzieren, die einzelnen 'Spielsituationen' wurden gestrichen.

Auf dem Platz regiert König Realismus: Dank korrekter Ballphysik rollt die Pille wie in Echt übers Grün. Ihr grätscht millimetergenau in die Passwege Eurer Gegner, schlagt hohe, halbhohe oder flache Flanken und befördert das Leder nach allen Regeln der Kunst in die Maschen. Doch auch die Topstars hauen mal drüber: Steht Ihr nicht korrekt zum Ball oder nehmt das falsche Schussbein, landet die Kugel schon mal auf den Zuschauerrängen. In puncto Taktikeinstellungen ist "Pro Evolution Soccer" vorbildlich – macht die Abseitsfalle scharf oder stellt dem gegnerischen Stürmer Euren besten Verteidiger als Manndecker zur Seite.

Schlechte Nachrichten gibt's von der Lizenzfront: "PES"-Spieler mussten schon immer mit etlichen entfremdeten Spielernamen leben, in dieser Saison fehlen jedoch bis auf den FC Bayern sämtliche Klubs der ersten Bundesliga. Fans des europäischen Spitzenfußball freuen sich hingegen über die die Ligen aus Spanien, Frankreich, England und Holland. Mehrspielerfreunde fordern via WiFi einen Rivalen zum Ad-Hoc-Versus-Duell. *ms*

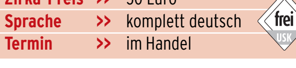
Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Konami, Japan
Hersteller >>	Konami
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	komplett deutsch
Termin >>	im Handel

USK: frei

Alternativen

PSP	FIFA 07 (84 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	FIFA 07 (82 von 100 in dieser Ausgabe)



Pro Evolution Soccer 6

Pro
- realitätsnaher Spielablauf
- klasse Ballphysik
- jedes Match spielt sich anders
- fordernde Gegner-Intelligenz
- Weitwinkelkamera jetzt mit dabei

Contra
- Bayern einziger deutscher Club

Multiplayer: 9 von 10 — 1 bis 2: WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik: 8 von 10

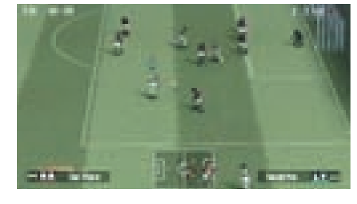
Sound: 6 von 10

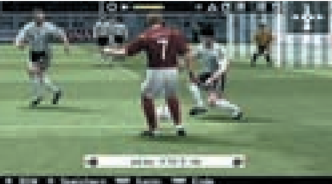
88 von 100 SPIELSPASS

Großer Schritt nach vorne: Das beste tragbare Fußballspiel aller Zeiten – leider ohne die Bundesliga.



PSP Schicke Spielermodelle und geschmeidige Bewegungen: Die Animationsqualität der Kicker lässt sich im Standbild leider nur schwer einfangen.





PSP Übersicht via Weitwinkel-Kamera, Nahaufnahmen dank Wiederholung (unten).



FIFA 07

Sport >> Fußball



PSP Clever mitgespielt: Zieht Ihr Ecken und Freistöße zu nah aufs Tor, läuft der computergesteuerte Torhüter dem Ball selbstständig entgegen.

Schluss mit der Hungerkur: In diesem Jahr erhalten PSP-Besitzer mit "FIFA 07" eine lupenreine Portierung der 'großen' Version: Komplett mit allen Teams, dem umfangreichen Karriere-Modus sowie der Möglichkeit, die digitalen Sportler endlich auch mit dem Steuerkreuz übers Grün zu hetzen. Ihr zockt die unzähligen nationalen Ligen inklusive sämtlicher Originalkicker und Wappen, messt Euch im Online- und Ad-Hoc-Duell mit menschlichen Gegnern oder übernehmt den virtuellen Managerposten Eures Lieblingsclubs – dank Link können Besitzer der PS2-Fassung ihre Heimkarriere sogar unterwegs fortsetzen. Ebenso von den stationären Konsolen wurden die vier Steuervarianten übernommen, die nun auch "Pro Evolution Soccer"-gewohnte Balltreter zufrieden stellen.

Während die Spiele von bekannten deutschen Moderatoren kommentiert werden, sorgen abseits des Platzes zahlreiche lizenzierte Künstler für den Sound. Neben dem bereits im letzten Jahr auf dem Silberling enthaltenen, hochkant gespielten Trick-Minispiel vertreibt Ihr Eure Zeit beim 'Wall Attack': Trainiert beim Abschießen der bunten Felder einer riesigen Torwand Eure Reflexe. *ms*



Matthias Schmid 8 von 10

„Besser als im letzten Jahr – viel besser"

Endlich! EA erhört die Forderung der Spielergemeinde nach einem (optionalen) digitalen Kontrollschema. Zwar kann man den Kickern nach wie vor eine gewisse Trägheit vorwerfen, der Spielablauf gestaltet sich jedoch flüssiger und realitätsnäher als in der letzten Saison. Taktiker beklagen jedoch nach wie vor die nur rudimentären Einstellmöglichkeiten – hier hinkt man der Konami-Konkurrenz hinterher. Auch wenn die Intelligenz der computergesteuerten Mit- und Gegenspieler gelegentlich zu wünschen übrig lässt, liefert EA ihren bisher besten mobilen Kick ab. Präsentation und Umfang verdienen Bestnoten: Hunderte Originalteams, ein dicker Managerpart und die netten Minigames imponieren, die Optik gefällt mit hohem Detailgrad.

Schwierigkeit >> einfach bis mittel

Entwickler >>	Electronic Arts, Kanada
Hersteller >>	Electronic Arts
Zirka-Preis >>	50 Euro
Sprache >>	komplett deutsch
Termin >>	im Handel

frei USK

Alternativen

PSP	**Pro Evolution Soccer 6** (88 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	**FIFA 07** (82 von 100 in dieser Ausgabe)



FIFA 07

Pro
- + alle Original-Lizenzen dabei
- + realistischer Spielablauf
- + umfangreicher Manager-Modus
- + kurzweilige Minispiele

Contra
- – mitunter dämliche KI-Kollegen
- – etliche unschöne Animationen

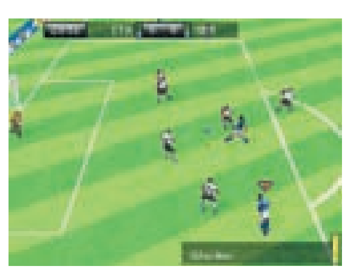
Multiplayer: 8 von 10 (1 bis 2 – Online und WiFi, eine Disc pro Spieler)
Grafik: 8 von 10
Sound: 8 von 10

84 von 100 SPIELSPASS

Ein guter 2. Platz: deutlich verbesserte Fußballsim mit dickem Lizenz-Plus und vielen Modi für zwischendurch.

FIFA 07

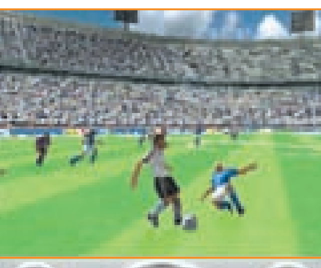
Sport >> Fußball

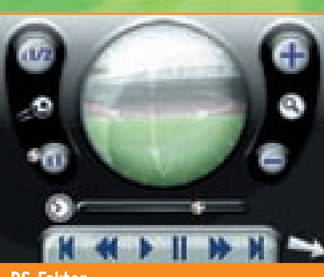


DS Tor! Schüsse aus dem 16-Meter-Raum finden in "FIFA 07" häufig ihr Ziel.

Für Nintendos Klapp-Konsole macht EA glatt eine Ausnahme: Anstatt eines auf Realismus getrimmten Spielsystems regiert auf dem DS wie im letzten Jahr König Arcade-Fußball. Da wird das Leder mit Wucht in die Maschen gepfeffert, elegante Heber und technisch perfekte Seitfallzieher sind trotz hohem Spieltempo an der Tagesordnung. Einem variantenreichen Spielablauf steht dies aber nicht im Wege: Tödliche Pässe in den freien Raum oder punktgenaue Flanken auf die Mittelstürmer gelingen ebenso wie sauberes Tackling oder deftige Blutgrätschen.

In puncto Umfang muss sich die DS-Version nicht verstecken – auch hier laufen tausende Originalspieler auf. Neuerungen im Vergleich zur Vorsaison sind aber Mangelware: Neben schnellen Einzelmatches stehen eine (im Gegensatz zur PSP-Fassung) vereinfachte Karriere sowie knackige Herausforderungen auf dem Trainingsplan. Dank riesigem Radar auf dem unteren Display genießt Ihr jederzeit optimale Übersicht. Pausiert Ihr das Geschehen, wird der untere Bildschirm zum Kamerapult: Via Stylus spult Ihr die Wiederholung hin und her und betrachtet Eure Spielzüge aus jedem Winkel. *ms*





DS-Faktor

Die Vorteile des DS werden klasse genutzt: Via Fingerzeig ändert Ihr blitzschnell die Taktik oder gebt mittels Druck auf den Radar direkt die Laufwege vor. Die komfortable Wiederholung (im Bild) profitiert ohnehin von der Stylus-Kontrolle. Zusätzlich designt Ihr private Wappen und nehmt mit dem Mikro sogar eigene Fangesänge auf.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Matthias Schmid 8 von 10

„Wer Tore mag, wird FIFA lieben"

Während die PSP-Version von "FIFA 07" und die Konami-Konkurrenz nach immer größerem Realismus streben, zelebriert die DS-Fassung puren Spaßfußball – und das tut auch mal gut: Tolle Tore, rasante Spielzüge und derbe Fouls machen einfach Laune. Zwar ist mir der Schiri etwas zu pingelig und auch die Taktik-Einstellungen könnten etwas tiefer gehen. Wer eine Simulation sucht, wird mit der PSP-Fassung eher froh, wer torreichen Actionfußball mag, ist hier genau richtig – nette DS-Gimmicks runden den Kick ab.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Electronic Arts, Kanada
Hersteller >>	Electronic Arts
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

frei USK

Alternativen

PSP	**Pro Evolution Soccer 6** (88 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	**FIFA 06** (82 von 100 in Ausgabe 2)



FIFA 07

Pro
- + herrlich flüssiger Spielablauf
- + viele schöne Tore
- + Radar bringt Übersicht ins Spiel
- + klasse Lizenzpaket

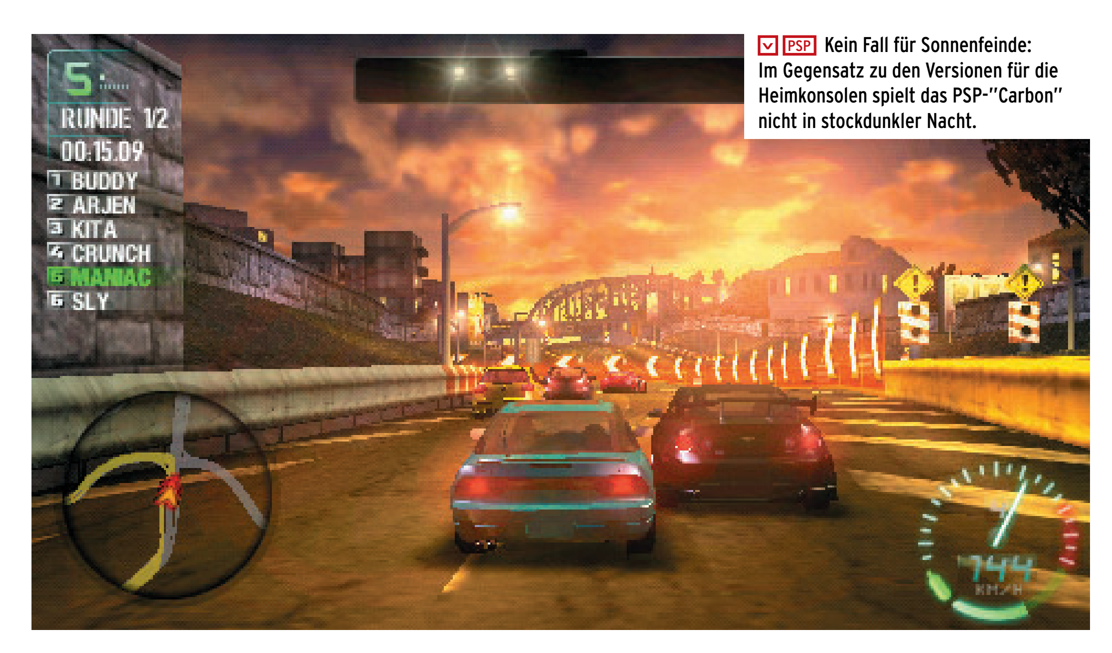
Contra
- – kaum taktischer Tiefgang
- – nix für Realismus-Liebhaber

Multiplayer: 8 von 10 (1 bis 4 – WiFi, 1 Modul pro Spieler)
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

82 von 100 SPIELSPASS

Unkompliziert, schnell, spaßig: torreicher Arcade-Fußball mit vielen sinnvollen DS-Features.





PSP Kein Fall für Sonnenfeinde: Im Gegensatz zu den Versionen für die Heimkonsolen spielt das PSP-"Carbon" nicht in stockdunkler Nacht.



Ulrich Steppberger
8 von 10
"Endlich wird das Raser-Potenzial ausgenutzt"

Endlich hat Electronic Arts verstanden, dass auch Handheld-Fans der "Need for Speed"-Serie nicht nur auf festgelegten Pisten wie bei den beiden Vorgängern Vollgas geben wollen. Die frei befahrbare Stadt wertet "Own the City" deutlich auf und kann sogar eigenständige Ideen bieten, die der Heimkonsolenfassung fehlen – z.B. die Jagd-Rennen oder das zweite Crewmitglied während der Wettbewerbe. Die Story ist zwar Standardmaterial und auch die Optik muss Kompromisse eingehen – die neue Freiheit wird mit einer spürbar weniger flüssigen Darstellung erkauft. Doch angesichts der gewonnenen Freiheiten und mehr Abwechslung nehme ich das in Kauf: Endlich ist das PSP-"Need for Speed" das geworden, was der Name verspricht.

Own the City

Need for Speed Carbon

Rennspiel >> Arcade

Wie bei den letzten beiden "Need for Speed"-Teilen spendiert Electronic Arts der PSP auch dieses Jahr keine direkte Umsetzung der Heimkonsolenversion, sondern einen Ableger mit eigenen Ansätzen – das Handheld-"Carbon" trägt deshalb den Untertitel "Own the City".

Auch mobil ist es das Ziel, mit Eurer Crew die Herrschaft über alle Stadtteile zu erringen. Die Story geht dabei andere Wege als auf PS2 & Co, denn die größte PSP-Neuerung wird Euch schnell klar: Jetzt seid Ihr nicht mehr wie in den Vorgängern auf lineare Kurse festgelegt, sondern könnt endlich die ganze Metropole im Dämmerlicht frei erkunden. Entsprechend fallen auch die gelegentlichen Konfrontationen mit der Polizei spektakulärer aus. Nun müsst Ihr die Cops bei wilden Jagden loswerden, indem Ihr deren Vehikel rammt oder sie im Straßennetz abschüttelt – allerdings ist auch Zivilverkehr unterwegs, den Ihr besser nicht rammt.

Per GPS sucht Ihr auf der Karte nach Rennen, in denen Ihr die alteingesessenen Kontrahenten herausfordert. Neben normalen Etappen- und Rundkursrennen tretet Ihr zu Ausscheidungsfahrten an, müsst innerhalb eines Zeitlimits der gegnerischen Crew entkommen oder einen vorgegebenen Zielpunkt bei freier Routenwahl als Erster erreichen. Bei vielen Wettbewerben stehen Euch bis zu zwei eigene Mitstreiter zur Seite, die Ihr anweist, Euch Windschatten zu geben oder Kontrahenten unsanft auszubremsen. Habt Ihr genug Rennen gewonnen, tretet Ihr gegen den Crew-Boss zu besonderen Läufen an und kapert so ein Gebiet – das gewonnene Preisgeld investiert Ihr in neue Autos, Tuning-Teile und optische Verschönerungen Eurer Vehikel.

Während Ihr im Story-Modus als Einzelkämpfer rast, dürfen per WiFi- oder Internet-Anbindung bis zu vier menschliche Gasfüße einen Sieger ausfahren. *us*



Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler	>>	EA Black Box, USA
Hersteller	>>	Electronic Arts
Zirka-Preis	>>	50 Euro
Sprache	>>	komplett deutsch
Termin	>>	im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	**Midnight Club 3 DUB Edition** (80 von 100 in Ausgabe 1)
DS	**Need for Speed Underground 2** (nicht getestet)



Need for Speed Carbon

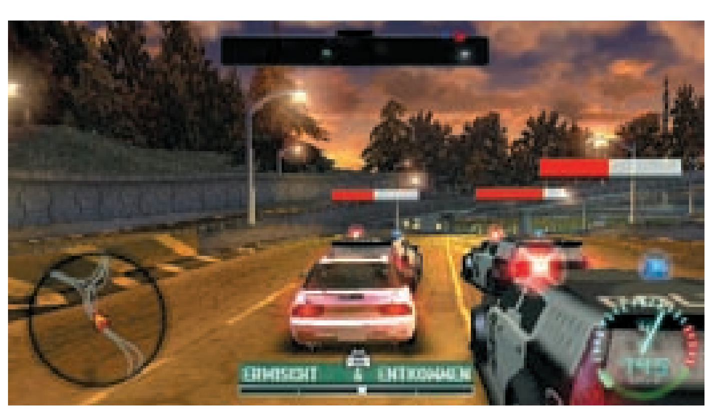
Pro
- + erstmals völlig frei befahrbare Stadt
- + abwechlungsreiche Renn-Modi
- + spannende Verfolgungsjagden
- + Online jetzt mit bis zu vier Spielern

Contra
- – Grafik nicht mehr so flüssig
- – Lenkung fühlt sich etwas träge an

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 4, WiFi & Online, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10

82 von 100 SPIELSPASS

Tuning-Tipp: Dank offener Stadt und abwechslungsreicher Spiel-Modi klar besser als "Most Wanted".



PSP Nur nicht bremsen: Werdet Ihr von Polizeiautos verfolgt, hilft nur die rasche Flucht oder das aggressive Verschrotten der Gesetzeshüter.





PSP Baut eine Crew auf (oben) und lasst Euch dann Windschatten geben.

MotoGP

Rennspiel >> Simulation



PSP **Jetzt nur kein falsches Manöver: Sucht im Gedränge eine passende Lücke, um die 19 Computer-Raser zu überlisten.**

Die "MotoGP"-Serie besitzt auf der Playstation eine lange Tradition, die Namco auch auf der PSP fortführen will. An Bord sind nicht nur die aktuelle Saison von 2006, sondern auch die letztjährigen Daten. So habt Ihr Zugriff auf originalgetreue Fahrer, Motorräder und Strecken der spannenden Motorrad-Weltmeisterschaft.

Um Euch mit der Materie vertraut zu machen, nutzt Ihr den obligatorischen Arcade-Modus mit wählbarer Piste und Rundenzahl. Erfahrene Biker widmen sich dagegen gleich einer kompletten Saison: Hier zählt der Kampf um Punkte, um am Ende Weltmeister zu werden. Vor jedem Rennen darf ein freies Training sowie das Qualifying für eine gute Startposition absolviert werden. Dann geht's rund: Im Gedränge des zwanzigköpfigen Fahrerfeldes ist ein kühler Kopf Pflicht. Nur mit der idealen Fahrlinie überrumpelt Ihr Eure Gegner, um den Sieg einzufahren.

Kenner der Serie finden sich auch dank Gewichtsverlagerung sofort zurecht. Neulinge erfreuen sich an vereinfachtem Fahrverhalten, wenn man die PS2-Versionen als Vergleich heranzieht. Ein Simulationsmodus ist zwar zuschaltbar, aber schwierig zu handhaben – schließlich sind Gas und Bremse nur digital bedienbar. Profis freut dabei aber das sensible Handling und die verschärfte Sturzgefahr. *ts*

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	>>	Bandai-Namco, Japan
Hersteller	>>	Sony
Zirka-Preis	>>	50 Euro
Sprache	>>	deutscher Text
Termin	>>	im Handel

frei USK

Alternativen

PSP	**keine erhältlich**
DS	**keine erhältlich**



Thomas Stuchlik

6 von 10

„Auf das Wesentliche reduziert"

Namco bietet mit ihrem Zweirad-Titel schnörkellose Rennen mit einem Schuss Simulation. Leider hapert's dabei an den Spiel-Modi: Arcade und Saison sind einfach zu wenig, um heutzutage länger zu begeistern. Immerhin sorgt die Suche nach der idealen Fahrlinie auf den herausfordernden Pisten für einige Kurzweil. Auch technisch gibt's dank nachvollziehbarer Fahrphysik sowie seltenen Rucklern (trotz großem Fahrerfeld) wenig zu meckern. Leider fehlt die grafische Abwechslung – gepaart mit dem magerem Umfang ein Tick zuviel Eintönigkeit.

MotoGP

Pro
- gelungenes Fahrverhalten
- großes Fahrerfeld
- offizielle Lizenz

Contra
- wenige Spiel-Modi
- optisch kaum Abwechslung
- wird schnell eintönig

Multiplayer 7 von 10 — 1 bis 8 — WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik 6 von 10

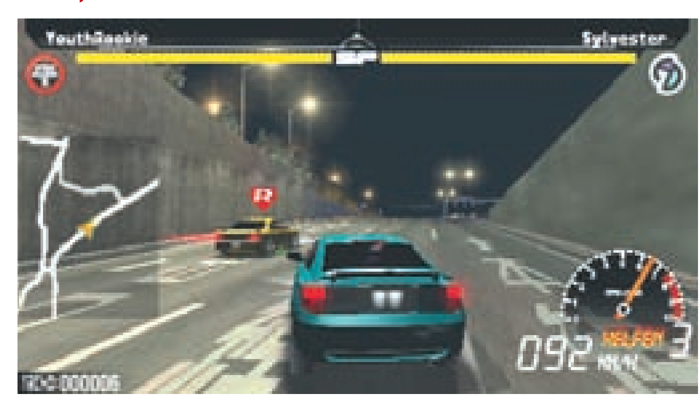
Sound 5 von 10

70 von 100 SPIELSPASS

Puristisches Motorrad-Rennen mit offizieller Lizenz und zuschaltbarer Simulation, aber mageren Spiel-Modi.

Street Supremacy

Rennspiel >> Arcade



PSP **Die gelben Balken am oberen Bildrand zeigen Eure Duell-Lebensenergie.**



PSP **Pluspunkt: Coole Import-Karren wie der Nissan Skyline sind mit dabei.**

Rennspielkennern sind die "Tokyo Highway Battle"-Titel der japanischen Spieleschmiede Genki bereits seit PSone-Zeiten ein Begriff. Nun macht Ihr auch auf der PSP die Autobahnen der Fernost-Metropole unsicher. Wählt zu Beginn eine Crew aus, der Ihr beitreten wollt und kämpft dann um Ruhm und Ehre auf dem Asphalt. Vorsicht: Bei den Rennen gibt's nur einen Gegner und keine Ziellinien – Sieger ist, wer seinen Kontrahenten solange hinter sich hält, bis dessen 'Lebensenergie' bei Null ist. Die Duelle finden ausschließlich in der Hitze der Nacht statt, gestartet wird von verschiedenen Parkplätzen, an denen Ihr Euch die Rivalen aussucht.

Wollt Ihr gegen die späteren Konkurrenten eine Chance haben, solltet Ihr das Preisgeld in Tuningteile investieren: Stattet die japanischen Lizenzkarren mit mehr Pferdestärken aus und bringt sie optisch auf Vordermann. Zig Spoiler, Felgen oder Carbonhauben wollen montiert werden, neue Lackierungen und Vinyls geben den individuellen Touch. Ein Wiederholungskino, Zeitrennen und WiFi-Duelle runden die illegale Raserei ab. *ms*

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler	>>	Genki, Japan
Hersteller	>>	Konami
Zirka-Preis	>>	40 Euro
Sprache	>>	deutscher Text
Termin	>>	im Handel

frei USK

Alternativen

PSP	**Need for Speed: Carbon** (82 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	**Need for Speed: Most Wanted** (21 von 100 in Ausgabe 3)

Matthias Schmid

7 von 10

„Trotz Schneckentempo fahr ich drauf ab"

Wer einen flotten Tempobolzer im Stil von "Outrun 2006 Coast to Coast" erwartet, wird mit "Street Supremacy" sicher nicht glücklich. Dazu ist die Steuerung zu träge, ein Geschwindigkeitsgefühl fast nicht vorhanden. Auch glänzen die Gegner nicht gerade durch intelligente Fahrweise – geduldige Duell-Raser-Fans wie ich können "Street Supremacy" dennoch etwas abgewinnen: Das Highlight der grundsoliden Grafik sind die schicken Automodelle, das optische Tuning lässt kaum Wünsche offen. Dank authentischem Setting und über 150 Rivalen ist für Motivation gesorgt.



Street Supremacy

Pro
- originalgetreues Tokio-Setting
- viele Tuning-Möglichkeiten
- packende 1-gegen-1-Duelle

Contra
- läuft im Schneckentempo
- dümmliche Computer-Gegner
- gähnend lange Ladezeiten

Multiplayer 5 von 10 — 1 bis 2 — WiFi, eine Disc pro Spieler

Grafik 6 von 10

Sound 4 von 10

57 von 100 SPIELSPASS

Faszinierendes Setting und dicker Umfang werden durch träge Steuerung und Trödel-Tempo eingebremst.

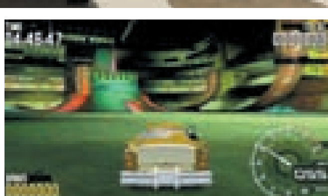
L.A. Rush

Rennspiel >> Arcade



PSP Die Rennen finden tagsüber und während der Dämmerung statt.

Fleißige MTV-Zuschauer kennen sie, die Autoschrauber von West Coast Customs. Ihr digitales Debüt gab die 'Pimp My Ride'-Crew vor über einem Jahr mit "L.A. Rush". Jetzt kommt der Arcade-Raser samt prominenter Tuning-Truppe auf die PSP. Die Umsetzung bleibt dabei erstaunlich nah am Konsolen-Original: Auch auf der PSP dürft Ihr die fünf Bezirke der namensgebenden Metropole frei erkunden. Mittels Übersichtsplan und GPS findet Ihr zu den Rennen, die wie in "Midnight Club 3" ins Straßennetz eingebunden sind. Je nach Wettbewerbsart müsst Ihr Checkpoints abklappern, mit vorgegebener Höchstgeschwindigkeit das Ziel erreichen oder ein neues Fahrzeug möglichst schadlos an der Garage abliefern.



PSP In der Stuntarena katapultiert Ihr dank der Schanzen das Auto in die Luft.

West Coast Customs bringt die akquirierten SUVs und Muscle Cars dann technisch und optisch auf Vordermann, mitbestimmen oder zusehen dürft Ihr beim Tunen jedoch nicht. Fachmännisch zerlegen könnt Ihr die gepimpten Luxusschlitten in der Stuntarena, wo Ihr das Auto kunstvoll in die Luft schleudert – auf Wunsch auch zu zweit im Multiplayer-Modus. *jw*

Schwierigkeit >> einfach bis mittel

Entwickler >>	Midway, USA
Hersteller >>	Midway
Zirka-Preis >>	35 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	November



Alternativen

PSP	**Midnight Club 3 Dub Edition** (80 von 100 in Ausgabe 1)
DS	**Need for Speed: Most Wanted** (21 von 100 in Ausgabe 3)

L.A. Rush

Pro
- frei befahrbare, lebendige Stadt
- detaillierte, flüssige Optik
- kurze Ladezeiten

Contra
- keine Mitbestimmung beim Tuning
- Checkpoint-Rennen zu simpel
- häufige Crashs durch viel Verkehr

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 2 – WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 8 von 10

81 von 100 SPIELSPASS

Schicker, aber zu leichter Arcade-Raser mit spielerischem Freiraum und dem 'Pimp my Ride'-Team.

Janina Wintermayr – 8 von 10

„Viel Stadt, viel Spiel, wenig Tuning"

Schon auf der Konsole hat mir Midways unkomplizierter Arcade-Flitzer gut gefallen. Und auch auf der PSP büßt "L.A. Rush" nur wenig von seinem Charme ein. Im Gegenteil: Ich bin erstaunt, dass es Midway gelungen ist, die frei befahrbare Stadt mit derart viel Verkehr flüssig für das Handheld umzusetzen. Leider hat man den mageren Tuning-Aspekt nicht ausgebaut. Ich will schließlich mitbestimmen, wie mein gepimptes Autos aussieht! Außerdem mangelte es den Checkpoint-Rennen an Herausforderung. Dafür entschädigen die schicke Optik, der abwechslungsreiche Soundtrack (Pop, Rock, Hip-Hop) und der zusätzliche Stunt-Modus.

L.A. Duel
Ford Street Racing

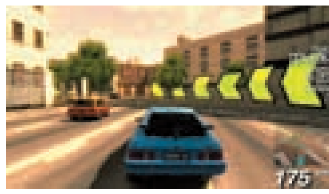
Rennspiel >> Arcade



PSP Dank Windschatten des Teamkollegen geht es flotter voran.

Nach zahlreichen Heimkonsolen-Episoden verpflanzt Empire seine "Ford Street Racing"-Serie erstmals auf die PSP. Hier saust Ihr mit zwei Dutzend Modellen des namensgebenden Autoherstellers über 18 Kurse (jeweils in Vorwärts- und Rückwärtsausführung vorhanden) rund um Los Angeles.

In einer Vielzahl von Wettbewerben zeigt Ihr Euer Können: Als Solist geht es meistens um den Sieg gegen fünf Kontrahenten, bei einigen Herausforderungen sollt Ihr aber z.B. auch eine vorgegebene Zahl Autos überholen.



PSP Als Solist tretet Ihr u.a. zu Überhol-Herausforderungen an.

Taktischer geht es zu, wenn Ihr Mannschaftsfahrten angeht: Dann kämpft Ihr nicht für Euch allein, sondern tretet im Team mit einem Kollegen an. Wenn dieser in Sichtweite ist, könnt Ihr ihm per Schultertastendruck Befehle erteilen: Lasst Euch so Windschatten zur besseren Beschleunigung geben oder fordert ihn auf, die Konkurrenz geschickt zu blocken. Fällt der Mitfahrer zurück, wechselt Ihr zudem kurzerhand in sein Cockpit und fahrt ihn weiter nach vorne – denn die Platzierung beider Autos bestimmt über Sieg oder Niederlage. *us*

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Razorworks, England
Hersteller >>	Xplosiv/Empire
Zirka-Preis >>	30 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	Dezember

USK frei

Alternativen

PSP	**Ridge Racer 2** (91 von 100 in Ausgabe 5)
DS	**Ford Racing 3** (67 von 100 in Ausgabe 4)

Ford Street Racing: L.A. Duel

Pro
- saubere und flüssige Grafik
- ordentlich viele Kurse
- funktionierendes Team-Feature

Contra
- trotzdem wenig Abwechslung
- Präsentation lieblos
- Soundkulisse kaum vorhanden

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 6 – WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 3 von 10

62 von 100 SPIELSPASS

Technisch ordentliches, aber spielerisch monotones Rennspiel. Das können auch ein paar gute Ideen nicht ändern.

Ulrich Steppberger – 5 von 10

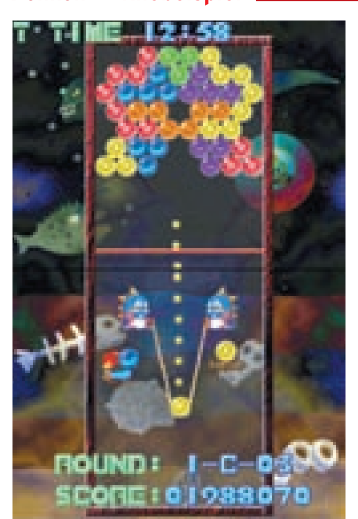


„Verschenktes Potenzial und wenig Charme"

"Ford Street Racing" ist eigentlich nicht schlecht: Die Grafik haut mich zwar nicht vom Stuhl, ist aber ordentlich und vor allem stets flüssig. Auch die Team-Kommandos hauen gut hin und bringen einen Schuss Taktik in die Fahrten. Nur kommt das alles so reizlos rüber: Es gibt zwar viele Kurse und Wettbewerbe, doch die fallen recht abwechslungsarm aus – fast so, als ob die Entwickler bewusst etwas Unspektakuläres im Sinn hatten. So bleibt eine technisch saubere und etwas überdurchschnittliche Raserei, die man durchaus spielen kann, aber wirklich nicht muss – auf der PSP gibt es nunmal massenhaft spannenderen Rennsport.

Bust-A-Move DS

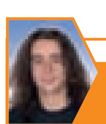
Denken >> Knobelspiel





DS Im Einzelspieler-Modus löst Ihr vorgegebene Kugelkombinationen auf (links), im Fünfspieler-Versus-Modus (rechts) sind am Bildrand die Schirme Eurer Gegner.

Seit 1994 beglückt die Kugelknobelei der Taito-Maskottchen Bub und Bob alle gängigen Systeme – nun ist der DS dran. Das Prinzip ist denkbar einfach: Ihr schießt bunte Bälle mittels Katapult in eine vertikale Röhre. Hängen drei oder mehr gleichfarbige Kugeln zusammen, verschwinden diese – also zielt gut, damit das Kugelmeer nicht zu weit nach unten wandert. Auf dem DS wird die Katapult-Anlage mit dem Touchscreen bedient: Ihr zieht die farbigen Ballons nach unten und lasst sie dann mit Schwung nach oben schnellen. Solisten lösen zahlreiche vorgegebene Farbmuster in Bestzeit auf oder stellen Rekorde im 'Endlos'-Modus auf. Fünf Spieler knobeln mit nur einem Modul via WiFi. *ms*



Matthias Schmid

8 von 10

„Alleine spaßig, zu mehreren ein Hit"

In Taitos Knuddeldrachen habe ich mich schon vor vielen Jahren in der Spielhalle verliebt; umso besser, dass Bub und Bob nun auch auf dem DS für rasanten Denkspaß sorgen. Mit dem Stylus funktioniert die Steuerung gut, für noch mehr Zielgenauigkeit stellt Ihr aber besser auf Digikreuz-Kontrolle um. Komisch nur, dass die Zielhilfe nicht ausblendbar ist. Während ich allein immer mal wieder 'ne Runde spiele, steht der Mehrspieler-Modus für Sucht pur – im Nu habt Ihr Stunden mit "Bust-A-Move DS" verbracht.

DS-Faktor

Die simple Steuerung klappt via Stylus tadellos – aber auch nicht besser als mit dem Steuerkreuz (darf in den Optionen umgestellt werden). Die Doppelschirme sorgen vor allem im Mehrspieler-Modus für Übersicht – so habt Ihr die Screens Eurer Gegner immer im Blick. Um Mikro-Befehle scheren sich die Knobeldrachen nicht.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon







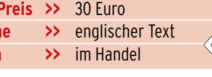
Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Taito, Japan
Hersteller >>	505 GameStreet
Zirka-Preis >>	30 Euro
Sprache >>	englischer Text
Termin >>	im Handel

frei USK

Alternativen

PSP	**Puyo Pop Fever** (76 von 100 in Ausgabe 5)
DS	**Tetris DS** (88 von 100 in Ausgabe 4)



Bust-A-Move DS

Pro
- gewitztes Spielprinzip
- knifflige Puzzles für Solospieler
- nur ein Modul für fünf Knobler
- sympathische Charaktere

Contra
- Zielhilfe nicht abschaltbar
- alleine nur halb so spaßig

Multiplayer: 9 von 10 — 1 bis 5 — WiFi, ein Modul für alle



Grafik: 4 von 10

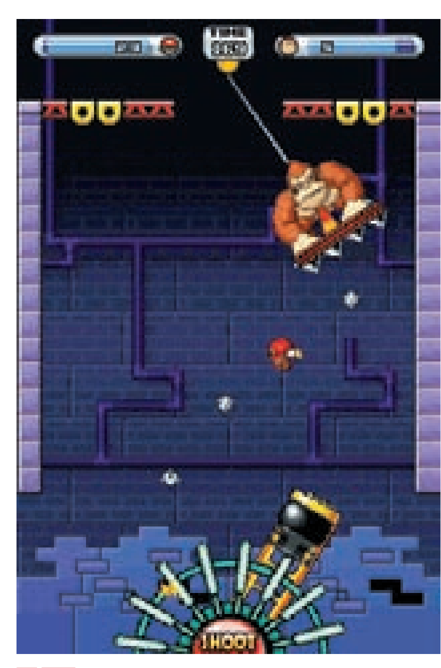
Sound: 6 von 10



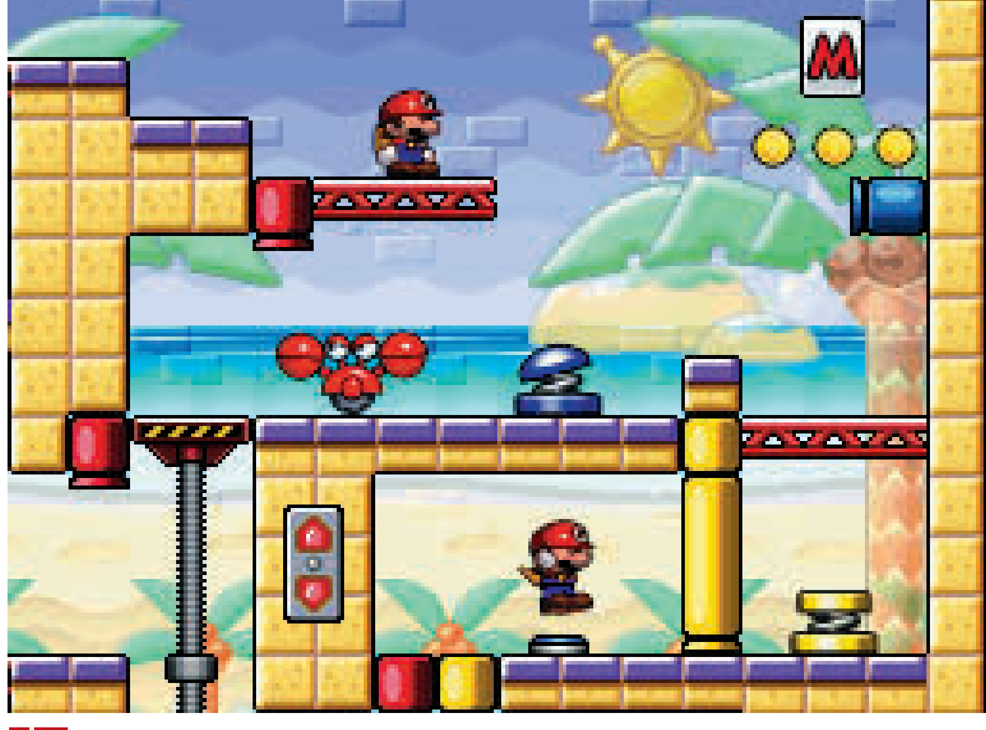
76 von 100 SPIELSPASS

Pfiffiges Zielschießen mit tadelloser Steuerung – der Knobelklassiker macht auch auf dem DS richtig Laune.









DS Nur bei den Duellen gegen den echten Donkey werden beide Bildschirme aktiv genutzt.

DS Die Spielkarte rechts oben bringt nicht nur Punkte, sondern auch den Zugang zum Minispiel: Der Spielzeug-Mario unten aktiviert die Schiebeplattform, damit sein Kollege oben das Sammelobjekt erreichen kann.

March of the Minis

Mario vs. Donkey Kong 2

Denken >> Knobelspiel



Ulrich Steppberger

7 von 10

„Ganz anders als der Vorgänger"

Überrascht bin ich von Nintendos Kurswechsel schon: Orientierte sich der erste Teil auf dem GBA noch am Ur-"Donkey Kong", stand diesmal offensichtlich das "Lemmings"-Konzept Pate. Ganz fesseln kann mich der neu ausgerichtete "March of the Minis" leider nicht: Anders als beim Wuselkollegen starten Eure Aufzieh-Marios an verschiedenen Stellen im Level, was manchmal für Konfusion sorgt – da hätte z.B. eine übersichtliche Karte im wenig genutzten zweiten Bildschirm weitergeholfen. Außerdem passiert es mir immer wieder, dass ein Mini Stylus-Kommandos missversteht und damit eine ungewollte Kettenreaktion auslöst. Letztlich sind das aber zum Glück keine allzu großen Probleme, dank großem Umfang und einigen originellen Ideen bei Gegner- und Hindernis-Design macht "Mario vs. Donkey Kong 2" trotzdem viel Spaß.

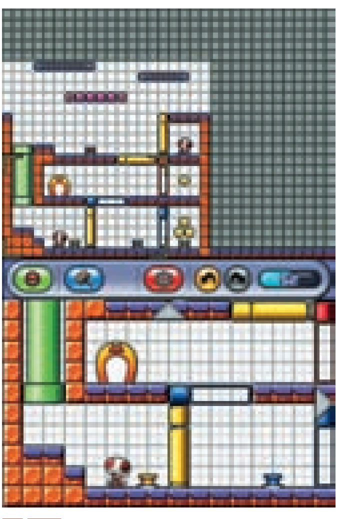
Seit über 20 Jahren beharken sich Nintendos legendärer Klempner Mario und sein ewiger Gorilla-Widersacher Donkey Kong – kein Wunder also, dass die beiden Kontrahenten auch auf dem DS keine Ruhe geben. Anlass des Streits ist diesmal die Eröffnung einer neuen Attraktion. Der Themenpark 'Super Mini Mario World' wird feierlich eingeweiht – hier wuseln die mechanischen Mini-Klempner und andere Figürchen durch die Gegend, die GBA-Spieler vor einigen Jahren beim ersten "Mario vs. Donkey Kong" kennen lernten.

Ehrengast ist die inzwischen braunhaarige Pauline – bekanntlich das Objekt der Begierde von Donkey und Mario im allerersten Aufeinandertreffen des Duos. Wenig überraschend flammt der alte Konflikt wieder auf, als der Affe ein weiteres Mal erkennen muss, dass das Mädel seine Liebe nicht erwidert. Prompt schnappt sich Donkey die Schöne, erklimmt das Dach des höchsten Gebäudes im Park und lässt Mario ratlos zurück. Doch zum Glück springen für den Klempner seine kleinen Nachbildungen in die Bresche: Die Minis marschieren los zur Rettung.

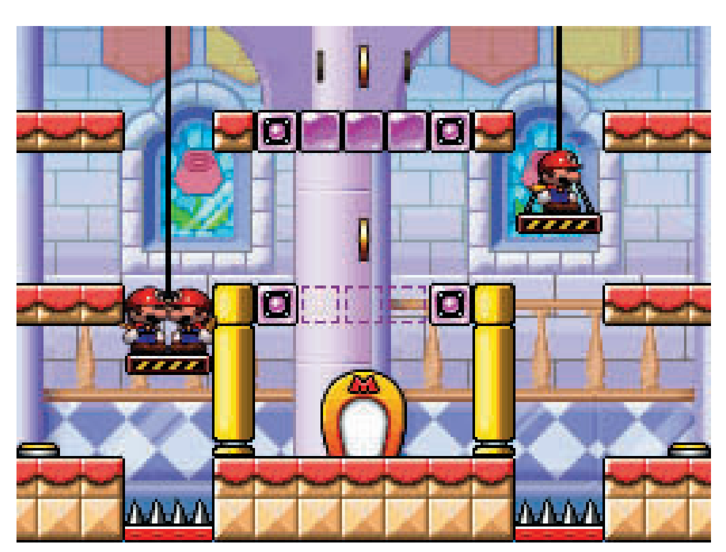
Stellvertreter vor

Anders als es der Titel "Mario vs. Donkey Kong 2" vermuten lässt, steuert Ihr also nicht den Titelhelden selbst – auch seine kleinen Vertreter habt Ihr nicht direkt unter Kontrolle. Stattdessen agiert Ihr als eine Art Befehlshaber für die Mini-Horde: Per Stylus gebt Ihr den Kerlchen vor, in welche Richtung sie laufen oder hüpfen sollen. Das klingt einfach, hat aber seine Tücken: Marschiert ein Aufzieh-Mario erst mal los, hört er von alleine nicht mehr auf. Ihr müsst also stets drauf achten, wohin sein Weg führt – vor Abgründen oder Fallen ist ein Stupser angesagt, um damit ein 'Stop'-Kommando zu geben. Außerdem reicht es nicht, sich auf einen Mini zu konzentrieren: In jedem Level sind immer mindestens zwei, meist aber noch mehr Kerlchen unterwegs, die sich zu allem Überfluss bei Aufeinandertreffen beeinflussen. Stößt ein laufender Klein-Mario einen anderen an, marschiert auch das zweite Exemplar munter drauflos.

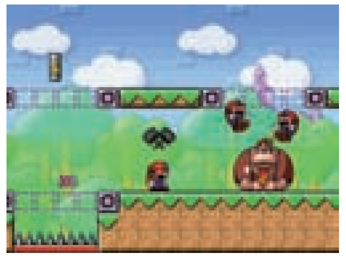
Durch acht Themenwelten mit jeweils neun hindernisgespickten Levels müssen sich die Minis



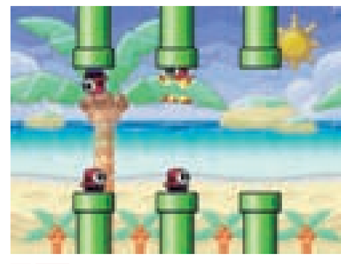
DS Unendlich Nachschub: Im Editor baut Ihr eigene Levels.



DS Teamwork ist angesagt: Gelegentlich habt Ihr es mit Flaschenzug-Konstruktionen zu tun, bei denen nur durch geschickte Mini-Verteilung die richtige Etage erreicht wird.



DS Schnappt den Hammer, um die hüpfenden Minis zu befreien.



DS Das Minispiel nach jeder Welt fällt ausgesprochen simpel aus.

durchschlagen, bevor am Ende das letzte Duell mit Donkey Kong ansteht. Egal ob Pilz-Königreich, Dschungel, Lava-Insel oder Spukschloss, nirgends wird der Weg leicht gemacht: So müsst Ihr nicht nur den Weg zum Ausgang für alle Eure Schutzbefohlenen finden, sondern zahlreiche Fallen überwinden. Tödliche Stachel vermeidet Ihr z.B., indem Ihr per Stylus anderswo im Level mobile Blöcke aufsammelt und an der gefährlichen Stelle ablegt. Natürlich wuseln auch allerlei knuffige Feinde sowie diverse Donkey-Roboter durch die Gegend. Wenn Ihr Glück habt, findet sich irgendwie ein Hammer oder eine Feuerblume, mit denen Ihr die Störenfriede kalt stellt. Ansonsten hilft nur kluges Umgehen, so mancher Fiesling lässt sich aber auch als Transport- und Hilfsmittel zweckentfremden, wenn Ihr auf seinen Kopf klettert oder Euch an die Krawatte der Primatenrobos hängt. Je nach Umgebung müsst Ihr Euch außerdem mit neuen Eigenheiten vertraut machen – Fließbänder, Wasserschleusen und Lifte gehören ebenso dazu wie magnetische Wände, an denen die Minis auch kopfüber marschieren können.

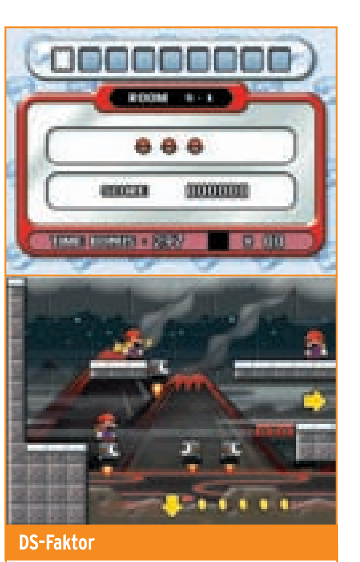
Am Ende jeder Welt wartet Donkey Kong auf Eure Horde: Gebt dem Lümmel Saures, indem Ihr die Minis aus einer Kanone nach oben schießt – mal helfen direkte Treffer, mal müsst Ihr Gegenstände erwischen, die dann auf den Primaten fallen. Findet Ihr außerdem alle Mario-Karten einer Welt, dürft Ihr bei einem einfachen Minispiel Shy Guys mit dem Stylus vom Bildschirm verjagen.



DS Da stellen sich Eure Minis auf den Kopf: Stapfen die kleinen Helfer über magnetische Flächen, müssen sie die Schwerkraft nicht fürchten.

Selbst ist der Mario

Reichen Euch die vorgegebenen Welten nicht, werdet Ihr selbst kreativ: In einem leistungsstarken Editor bastelt Ihr eigene Levels, in denen sich Hindernisse und Strukturen nach Belieben verteilen lassen. Echte Mehrspieler-Funktionen gibt es leider nicht, dafür dürft Ihr Eure eigenen Kreationen per Internet-Verbindung mit anderen Spielern tauschen. *us*



DS-Faktor

Während der normalen Levels könnt Ihr den oberen Bildschirm ignorieren – dort finden nur Statistiken ihren Platz, das relevante Geschehen konzentriert sich stets unten. Echte Dualscreen-Nutzung gibt's dagegen bei den Bossduellen. Den Stylus legt Ihr niemals aus der Hand, denn die Minis lassen sich nur via Touchscreen kommandieren, auch der leistungsfähige Editor wird so bedient. Nicht zum Einsatz kommt das Mikrofon.

Dualscreen  Touchscreen  Mikrofon



André Kazmaier 7 von 10

„Guter Ansatz, aber leider wenig fordernd"

Aus "Mario vs. Donkey Kong 2" hätte mit etwas mehr Feintuning ein richtig guter Titel werden können. Die Stylus-Steuerung und das "Lemmings"-Spielprinzip finde ich klasse – die Knobelei ist nur viel zu einfach. Gerne hätte ich mir den Kopf zerbrochen, wie ich die Aufzieh-Marios sicher ins Ziel bringe. Statt dessen reicht es aus, wenn ich einem Mini-Klempner das Leben rette und die anderen ins Verderben laufen lasse. Mit einer Mindestzahl an Überlebenden hätte Nintendo dies leicht verhindern können. Außerdem finde ich den Render-Look nicht sonderlich charmant. Schade um die guten Ideen – die Grundlage für einen besseren dritten Teil hat Big N aber gelegt.



Martin Gaksch 8 von 10

„Pfiffige Idee, auf Dauer aber etwas monoton"

Schade: Teil 2 macht zwar auf innovative Weise Gebrauch vom Stylus, die spielerische Brillanz des Erstlings erreicht "March of the Minis" aber nicht. Während ich die Start-Welt mitsamt Endgegner-Fight noch als äußerst witzig und spannend empfand, schwand mein Sympathiewert mit zunehmender Spieldauer. Obwohl im Lauf des Abenteuers neue Elemente für Abwechslung sorgen und der Wiederspielwert dank Punktejagd gegeben ist, habe ich mich zusehends gelangweilt – und mich etwas geärgert, dass aus dem Original ein Stylus-only-Spiel wurde. Ein Update mit klassischer Steuerung wäre mir lieber gewesen als diese Verschlimmbesserung – wenn auch auf hohem Niveau.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Nintendo, Japan
Hersteller >>	Nintendo
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	1. Quartal 2007

frei USK

Alternativen

PSP	**Lemmings** (82 von 100 in Ausgabe 3)
DS	**keine erhältlich**

Mario vs. Donkey Kong 2

Pro
- gewitzte Grundidee
- putzige Inszenierung
- Wiederspielwert dank Punktejagd
- leistungsfähiger Level-Editor

Contra
- Minispiele sehr simpel
- Kontrolle teilweise fummlig

Multiplayer: nicht möglich



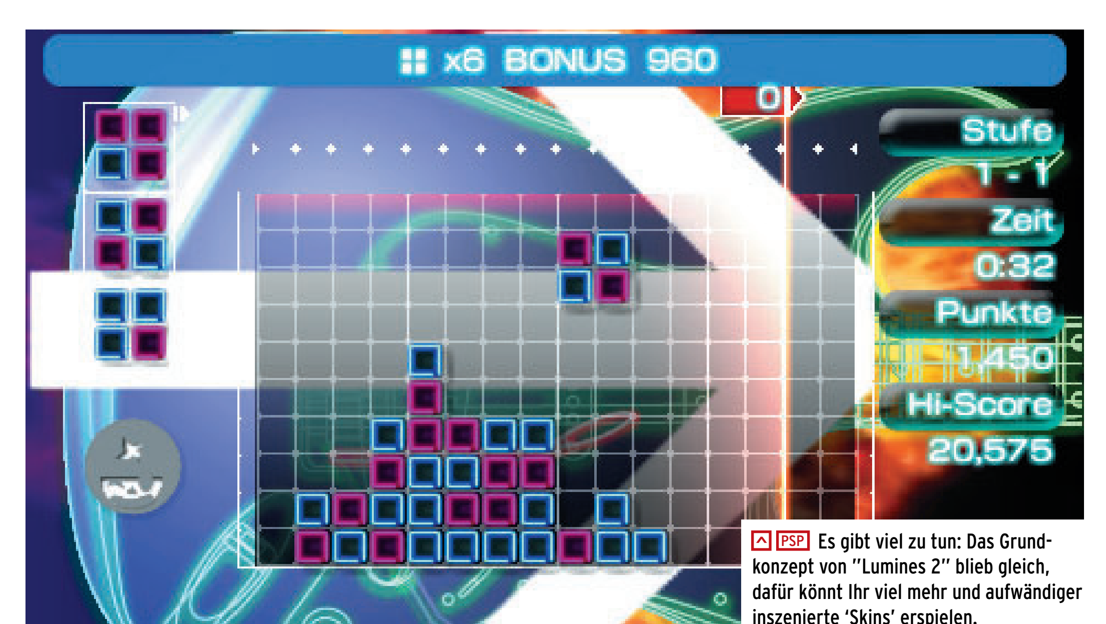
Grafik: 7 von 10

Sound: 7 von 10



SPIELSPASS

Der letzte Pfiff fehlt: unterhaltsame Knobelei mit originellem Spielprinzip und vielen Aktionsmöglichkeiten.



PSP Es gibt viel zu tun: Das Grundkonzept von "Lumines 2" blieb gleich, dafür könnt Ihr viel mehr und aufwändiger inszenierte 'Skins' erspielen.

Lumines 2

Denken >> Knobelspiel

Kreativ-Kopf Tetsuya Mizuguchi schlägt wieder zu: Der für seine einfallsreichen und stilvoll inszenierten Spiele bekannte Japaner macht sich allerdings diesmal das Leben etwas leichter und legt kurzerhand einen Nachfolger vor – "Lumines 2" soll PSP-Besitzer erneut zum kreativen Knobeln mit Farbklötzen animieren.

Ähnlich wie das letzte Ausgabe getestete Rennspiel "Ridge Racer 2" ist "Lumines 2" weniger eine richtige Fortsetzung als ein durchdachtes Update: Das Grundkonzept bleibt nämlich nahezu unverändert, wie auch ein großer Teil der Spiel-Modi. Erneut stapelt Ihr also herabfallende Blöcke so in einen Behälter, dass mindestens 2x2 Elemente der gleichen Farbe nebeneinander liegen und dank einer regelmäßig von links nach rechts durch das Bild wandernden Linie abgebaut werden.

Ebenfalls nicht neu, aber frisch überarbeitet zeigt sich die audiovisuelle Komponente. Nun erknobelt Ihr fast 100 'Skins', bei denen jetzt auch bewegte Videos und Lizenz-Künstler zum Einsatz kommen – die Kombination aus Musik und Hintergrundoptik ändert nicht nur die Präsentation, sondern beeinflusst auch Linientempo und Fallgeschwindigkeit der Blöcke.

Meist betätigt Ihr Euch im Endlos-Modus, der jetzt in drei Schwierigkeitsstufen (mit unterschiedlichen Skins) wählbar ist. Alternativ dazu baut Ihr Euch auf Wunsch eine eigene Reihenfolge aus den bereits erspielten Skins zusammen und dürft sogar in einem Sequencer eigene Mini-Songs zusammenbasteln.

Wer es dynamisch mag, der tritt per WiFi gegen einen Kumpel an oder fordert Computer-Gegner zum Duell heraus. Die grauen Zellen kommen auf hohe Betriebstemperatur, wenn Ihr bei den fast 100 Puzzle-Aufgaben Formen nachstapelt oder in rund 40 Missionen z.B. mit möglichst wenigen Zügen das Spielfeld leeren sollt. *us*

Ulrich Steppberger – 9 von 10

„Nur wenig Neues – das passt aber"

Das erste "Lumines" war ein gelungener Knobler, bei dem mir nur ein paar Details nicht so gut gefielen. Da trifft es sich gut, dass Teil 2 zwar fast identisch ist, aber genau diese Elemente überarbeitet wurden: Bei den vielen Puzzles (deutlich mehr als in Teil 1) finden sich kaum Frustbremsen – die gibt's allerdings nun bei den Missionen. Computer-Duelle müsst Ihr jetzt nicht mehr stets von vorne anfangen. Der größte Kaufanreiz sind die vielen neuen Skins, gewohnt stilvoll und abwechslungsreich – wem das egal ist, der kann auch beim Vorgänger bleiben.



Matthias Schmid – 6 von 10

„Ich hol mir lieber Teil 1 für kleines Geld"

Von wegen "Lumines 2"! Was mir hier serviert wird, ist ein dreister Aufguss des ersten Teils – garniert mit neuen Skins. Faszinierend fand ich die Quadrat-Schieberei schon beim ersten Anlauf nicht. Hinter der stylischen Hülle verbirgt sich eine unspektakuläre Puzzelei – auch wenn sie von Designgott Tetsuya 'Rez' Mizuguchi stammt. Dabei mag ich Knobelspiele – "Tetris DS", "Zoo Keeper" und "Bust-A-Move DS" kombinieren Spielspaß mit Gehirntraining. In dieser Hinsicht stechen die "Lumines 2"-Puzzles hervor – ich warte dennoch auf Mizuguchis "Meteos 2".

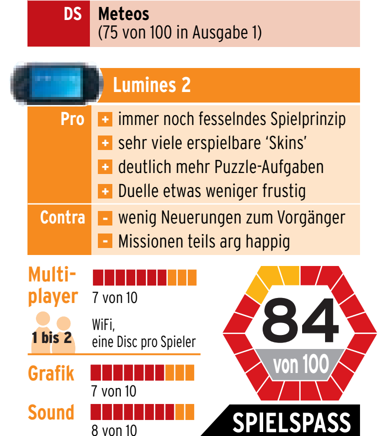
Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Q Entertainment, Japan
Hersteller >>	Buena Vista Games
Zirka-Preis >>	45 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	Mitte November

frei USK

Alternativen

PSP	**Puyo Pop Fever** (76 von 100 in Ausgabe 5)
DS	**Meteos** (75 von 100 in Ausgabe 1)



Lumines 2

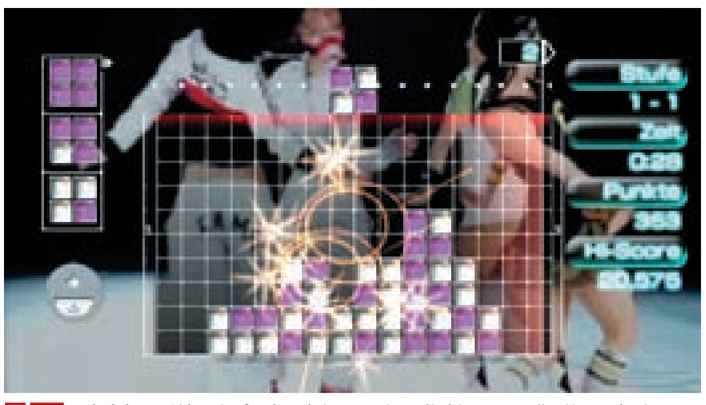
Pro
- immer noch fesselndes Spielprinzip
- sehr viele erspielbare 'Skins'
- deutlich mehr Puzzle-Aufgaben
- Duelle etwas weniger frustig

Contra
- wenig Neuerungen zum Vorgänger
- Missionen teils arg happig

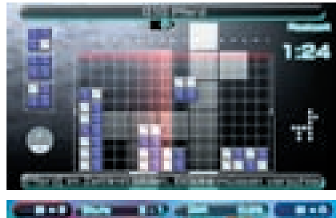
Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 2, WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10

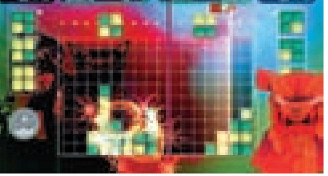
84 von 100 – SPIELSPASS

Immer noch originelle Klotzknobelei, die mit gelungenem Feintuning und aufgebohrter Präsentation glänzt.

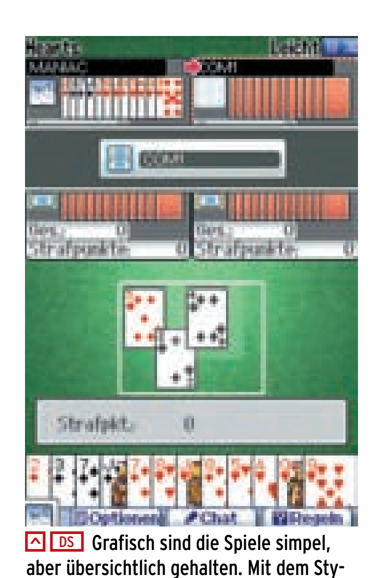


PSP Bei einigen 'Skins' laufen im Hintergrund Musikvideos von Künstlern wie den Black Eyes Peas oder Gwen Stefani ab – zum Glück stört das den Gesamteindruck kaum.





PSP Puzzle-Aufgaben (oben) und Duell-Matches sorgen für Abwechslung.



DS Grafisch sind die Spiele simpel, aber übersichtlich gehalten. Mit dem Stylus zieht Ihr Karten in den Ablegebereich.



DS Darf natürlich in keiner Spieleklassiker-Sammlung fehlen: Schach. Ist Euch das komplexe Regelwerk nicht bekannt, klickt Ihr unten rechts auf 'Regeln'.

42 Spieleklassiker

Denken >> Spielesammlung

Versucht mal folgendes: Kramt Eure verstaubten Brettspiele aus dem Schrank, fügt ein Kartenspiel, einen Billardtisch und eine Dartscheibe hinzu. Danach quetscht Ihr alle Utensilien auf eine Fläche von 11,55 cm^2 zusammen. Schafft Ihr nicht? Nintendo schon – 42 Spiele hat der japanische Konzern auf das winzige Modul gepresst. Mengenmäßig am stärksten vertreten sind Kartenspiele, knapp gefolgt von Brettspielen. Aber auch ein paar Sportarten wie Bowling oder Dart sind mit von der Partie.

Bei den Kartenspielen messt Ihr Euch standardmäßig mit drei Computerspielern – im Menü könnt Ihr die Zahl jedoch beliebig ändern. Ebenso lässt sich der Schwierigkeitsgrad anpassen. Seid Ihr hingegen mit den Regeln eines Spiels nicht vertraut, hilft Euch eine anschauliche und gut verständliche Anleitung auf die Sprünge.

Aber nicht alle Spiele sind von Beginn an verfügbar, einige müsst Ihr erst bei der Stempeltour freischalten. Hier sollt Ihr über sechs Levels die bunt gemischten Spiele bewältigen: Je nach Abschneiden in den einzelnen Disziplinen verdient Ihr Euch ein bis drei Stempel – nach dem dritten gilt ein Spiel als erfolgreich absolviert und es geht weiter zum nächsten.

Im Missions-Modus müsst Ihr Vorgaben wie 'Verdiene in 10 Runden 500 Chips' erfüllen. Als Preise winken neue Spielersymbole, mit denen Ihr z.B. Euren Chat-Texten eine persönliche Note verleiht. Ohnehin kommt erst gegen menschliche Kontrahenten so richtig Laune auf. 39 der 42 Games könnt Ihr mit bis zu sieben Mitspielern um die Wette daddeln – online oder offline. Das Beste dabei: Ihr braucht nur ein einziges Modul. *ak*

DS Über 5.000 Jahre alt, aber spannend wie eh und je: Backgammon.

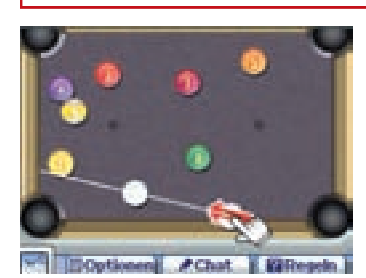
42 Spieleklassiker >> Auf einen Blick

Kartenspiele:	Old Maid, Spit, Betrug, Fan Tan, Paare, Holzkopf, Black Jack, Hearts, Präsident, Rommé, Seven Bridge, Mau Mau (2 Varianten), Poker, Texas Hold'em, Napoleon, Spades, Kontrakt-Bridge, Patience
Brettspiele:	Backgammon, Sternhalma, Dame, Käsekästchen, Hasami, Reversi, Gomoku, Seeschlacht, Schach, Feldherr, Ludo, Shogi
Sportspiele:	Bowling, Dart, Billard, Balance, Schwupps
Sonstige:	Shake-it, Domino, Hanafuda, Wortballons, Ausweg, Mahjong Solitaire

DS-Faktor

Ob Karte ausspielen, Schachfigur ziehen oder Bowlingkugel rollen – gespielt wird ausschließlich mit dem Stylus. Auf dem unteren Bildschirm seht Ihr bei Kartenspielen Euer Blatt, oben die Kartenstapel Eurer Gegenspieler. Bowling und Dart erstrecken sich über beide Screens. Bei Brettspielen wie Schach dient der obere Bildschirm u.a. dazu, geschlagene Figuren darzustellen. Schade, dass das Mikro bei Mau Mau nicht zum Einsatz kommt.

Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon
Daumen hoch	Daumen hoch	Daumen runter



DS Enttäuschend: Der Stoß mit dem Stylus lässt sich nur ungenau ausführen.



DS Immer für einen neunmalklugen Kommentar gut: die Chat-Funktion.

Michael Herde

6 von 10

„Nette Unterhaltung für zwischendurch"

Für eine Partie 'Betrug' bin ich durchaus zu begeistern, längerfristig fesseln mich die meisten Unterhaltungs-Oldies aber nicht. Mit Internet-Kumpels zu pokern oder im Bus stressfrei 'Halma' zu spielen, ist zwar nett, mit den Kumpels im Wohnzimmer greife ich trotzdem lieber zu Spielbrett und Karten. Das ist geselliger, außerdem kann ich so die Spielregeln flexibler anpassen. Und wozu hat der DS ein Mikrofon, wenn ich bei der vorletzten 'Mau Mau'-Karte nicht 'Mau' hineinrufen darf? Dennoch muss man die Vielfalt der Spielesammlung loben – bei einem Verkaufspreis von 30 Euro kostet ein Game weniger als 72 Cent. Das ist überaus fair.

André Kazmaier

8 von 10

„Für jedermann – aber nicht alleine"

Eines vorweg: Solospieler lassen von der Spielesammlung lieber die Finger, denn gegen den Computer Karten oder Brettspiele zu zocken, ist nicht sonderlich spannend. Dann würde ich das Geld lieber in einen vernünftigen Schachcomputer investieren – der in den "42 Spieleklassikern" spielt nämlich schwach. Schade auch, dass die Billard-Umsetzung nur ein schlampig programmierter Lückenfüller ist. Aber genug gemeckert, denn mit mehreren Teilnehmern zieht der Spielspaß enorm an. Dank der riesigen Auswahl an Games findet garantiert jeder etwas – schade nur, dass Skat fehlt. Auch gut: Unbekannte Spiele sind dank der Regelerklärungen im Nu erlernt. Und mittels Chat lassen sich die Gegenspieler wunderbar verunsichern. Die "42 Spieleklassiker" locken selbst Euren Opa vor den DS!

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Agenda, Japan
Hersteller >>	Nintendo
Zirka-Preis >>	30 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

frei USK

Alternativen

PSP	World Poker Tour (60 von 100 in Ausgabe 4)
DS	Sega Casino (33 von 100 in Ausgabe 3)

42 Spieleklassiker

Pro
- + große Bandbreite an Spielen
- + klasse Mehrspieler-Modus
- + launige Chat-Funktion
- + verständliche Regelerklärungen

Contra
- − alleine auf Dauer langweilig
- − Billard-Umsetzung mies

Multiplayer	8 von 10
1 bis 8	Online und WiFi, 1 Modul nötig
Grafik	4 von 10
Sound	5 von 10



SPIELSPASS

Umfangreiche Spielesammlung für Jung und Alt, die ihren Trumpf aber erst im Mehrspieler-Modus ausspielt.





DS Da schnurrt's im DS: Kater Fiffi wird per Streicheleinheit gefügig gemacht.



DS Bemerkenswert, wie sehr sich hier die Frisur von Frauchen und ihrem tanzenden Pudel ähneln. Wenn Ihr jetzt das Tier lobt, punktet Ihr auch bei dessen Besitzerin.



DS-Faktor

Endlich mal wieder ein Spiel, das Touch- und Dualscreen sinnvoll nutzt: Im oberen Bildschirm behaltet Ihr ständig die Bedürfnisse Eures Sims im Auge. Das aktionsreiche Veterinär-Leben spielt sich unten auf dem Touchscreen ab, wo Ihr manipulierbare Orte anklickt und in Minispielen mit Spritzen, Schwämmen und Pfannen hantiert. Per WiFi-Verbindung könnt Ihr seltene Gegenstände mit anderen Spielern tauschen und regen Multiplayer-Handel treiben.

Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon
👍	👍	👎

Haustiere

Die Sims 2

Denken >> Simulation

Schönen guten Tag, liebe MoGa-Patienten, mein Name ist Dr. Plumpel und ich bin Euer Tierarzt. Ich weiß, ich sehe aus wie eine Mischung aus Rainer Calmund und Big Lebowski, aber dafür kann ich wirklich nichts. Wenn mein Schöpfer gewollt hätte, wäre ich ein adretter Jüngling oder eine knackige Madame geworden, aber leider ist der gehässige Videospieltester 'Mad Max' und hat in der überraschend vielseitigen Charakter-Erschaffung von "Die Sims 2 Haustiere" die hässlichsten Proportionen und grausamsten Muster für mich ausgewählt.

Egal, was fehlt Eurem Hündchen denn? Es stinkt? Na, dann müssen wir den Flohteppich wohl per Stylus-Minispiel untersuchen. Mit flotten Streichlern erobere ich das Herz Eures vierbeinigen Freundes, dann bürste ich mit langen Strichen durch sein Haarkleid, bis die Diagnose feststeht: Er ist völlig verdreckt! Also lasse ich ihn für 24 Stunden meiner eigenen Katze Gesellschaft leisten und werde den Dreckspatz im Laufe des Tages in einem weiteren Minispiel kurieren. Jetzt muss ich mich aber mal um mich selbst kümmern, einige Balken im oberen DS-Bildschirm stehen schon auf Rot. Ich sollte per Stylus-Klick ins Bad schlurfen, duschen und mir dann, natürlich per Minispiel, etwas zu essen machen. Pausen gibt es nicht, denn mein Tag hat entschieden zu wenige Stunden. Einkaufen, meiner Katze Kunststücke beibringen und meine Einrichtung aufmöbeln, das reicht erst mal. Der Spaziergang mit anschließendem Flirt im Stadtpark fällt heute leider aus. Aber dafür bin ich ja sowieso zu hässlich. *mw*



DS "Nintendogs" war gestern: Katze Bumpsi beim angeregten Apportieren. Im Laufe des Spiels könnt Ihr Euch jede Menge neues Tierspielzeug kaufen.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler >>	Maxis, USA
Hersteller >>	Electronic Arts
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

frei USK

Alternativen

PSP	Die Sims 2 (76 von 100 in Ausgabe 3)
DS	Nintendogs (88 von 100 in Ausgabe 1)

Die Sims 2: Haustiere

Pro
- + motivierender Praxis-Alltag
- + optimierte Touchscreen-Steuerung
- + zahlreiche Minispiele

Contra
- − lückenhaftes Tutorial
- − zu flotter Tagesablauf
- − läppische Musikuntermalung

Multiplayer: 6 von 10 — 1 bis 2, WiFi, ein Modul pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 4 von 10

80 von 100 SPIELSPASS

Eine echte Nintendogs-Alternative für pazifistisch-entspannte Alltags-Simulanten mit einen Herz für Tiere.



Max Wildgruber — 8 von 10

„Dr. Plumpel ist mein bester Kumpel"

Ich weiß echt nicht, was mein Sim da rummaulen muss, wir haben doch so viel Spaß zusammen! Im Vergleich zum DS-Vorgänger hat "Die Sims 2 Haustiere" einige Spielaspekte komplett umgekrempelt. Die Point & Touch-Steuerung geht prima von der Hand, der Charakter-Generator bietet überraschend viele Optionen. Auch die Simulationen fast aller komplexen Alltagshandlungen per Touchscreen-Minispiel lockern gekonnt das Hausarzt-Leben auf. Der schnell vollgepackte Tagesablauf könnte dagegen noch stärker bremsbar sein, das würde eine Entzerrung des Spiels bewirken. Außerdem muss mein armer Doc zu viel selbst herausfinden. Weil das Tutorial nicht auf essenzielle Veterinär-Artikel hinweist, versemmelte er häufig seine ersten Diagnosen.





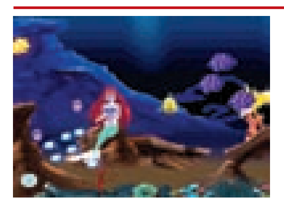
Scurge Hive
Action >> Action-Adventure



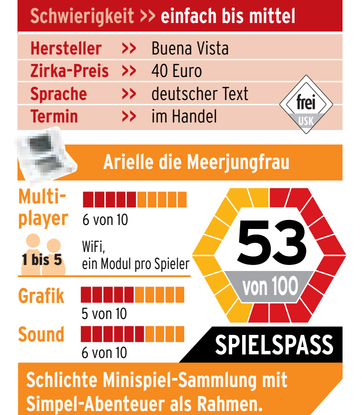
Aus der isometrischen Perspektive rückt Ihr außerirdischen Lebensformen zu Leibe. Bis auf die Ansicht ähnelt das Spiel älteren "Metroid"-Teilen für den GBA. Spielerisch hat der Titel seine Qualitäten – Optik, Musik und Steuerung sind dagegen antiquiert.



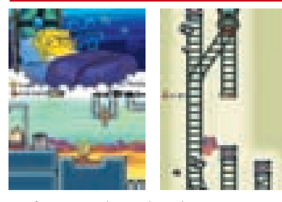
Arielle die Meerjungfrau
Reaktion >> Geschicklichkeit



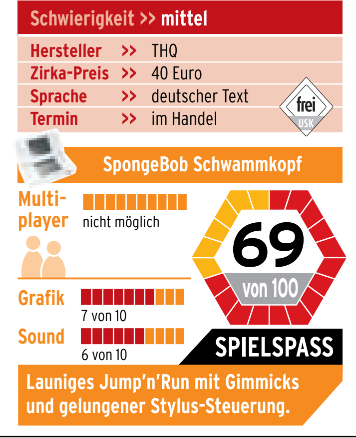
Die "Abenteuer unter Wasser" entpuppen sich als arg auf die jüngere Zielgruppe ausgerichtete Sammlung kleinerer Aufgaben, die zudem teils etwas zickig gerieten wie z.B. viele Tonlagentests via Mikrofon – außerdem sieht das Flossenmädel recht grobkantig aus.



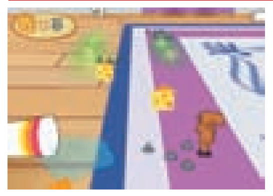
SpongeBob Schwammkopf
Reaktion >> Jump'n'Run



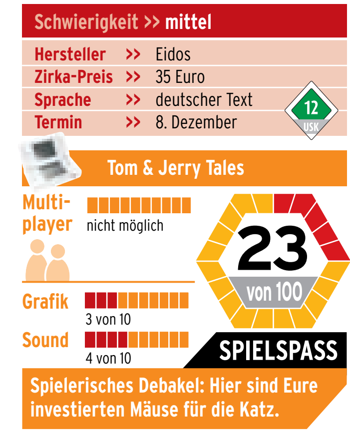
"Die Kreatur der krossen Krabbe" entpuppt sich als gelungene Hüpferei mit Pfiff: Ihr lenkt den Schwamm nicht direkt, sondern gebt ihm per Stylus die Richtung vor oder zertrümmert Hindernisse auf dem Weg – die witzige Optik sorgt für noch mehr Charme.



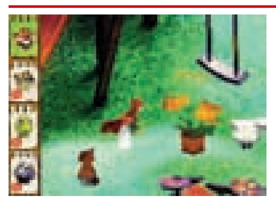
Tom & Jerry Tales
Reaktion >> Geschicklichkeit



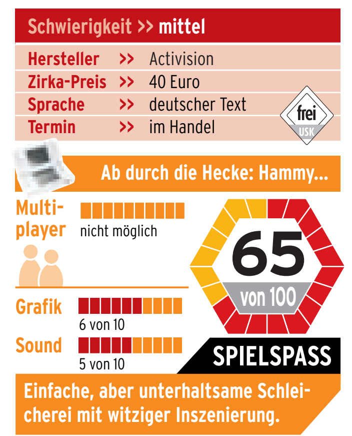
Als Maus Jerry flüchtet Ihr vor Stubentiger Tom. Dabei stellt Ihr dem fiesen Kater via Stylus-Einsatz hinterlistige Fallen. Diese sind auch das einzig Unterhaltsame am Spiel. Die unsteuerbaren Jetpack-Einsätze und die unübersichtlichen Rennen sind schlicht eine Frechheit.



Ab durch die Hecke
Abenteuer >> Action-Adventure



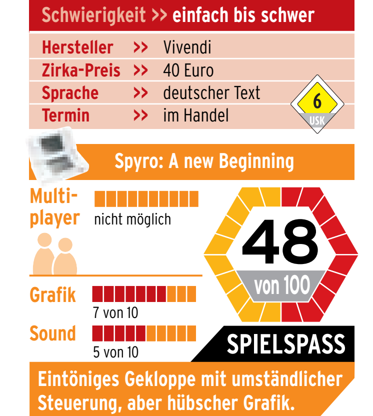
Bei "Hammy dreht durch" steuert Ihr per Stylus das hyperaktive Eichhörnchen durch mehrere Missionen, in denen Ihr Dinge klaut und Fallen umgeht. Das leicht strategische Geschehen ist zwar nicht sonderlich tiefgründig, aber nett zu spielen und ziemlich spaßig.



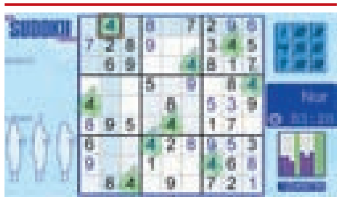
The Legend of Spyro
Action >> Action-Adventure



"A New Beginning" fällt Action-lastig aus: Mit Tritten oder Feuerattacken versohlt Ihr garstigen Pavianen den bunten Hintern. Eigentlich benötigt Ihr dazu drei Hände: Neben Steuerkreuz und Knöpfen müsst Ihr zusätzlich den Touchscreen bedienen.



Der Sudoku Coach
Denken >> Knobelspiel



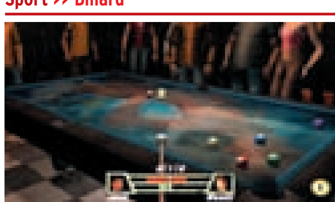
Sudoku-Spiel mit Prominenz: Die britische TV-Moderatorin Carol Vorderman erklärt das japanische Zahlenrätsel und fordert zum Knobel-Duell. Vier Schwierigkeitsstufen, ein ausführliches Tutorial und mehrere Modi zeichnen das einfach zu bedienende Denkspiel aus.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

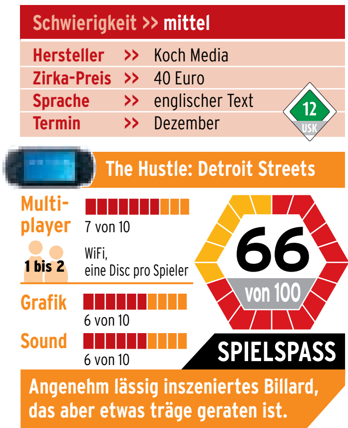
Hersteller >> Xplosiv
Zirka-Preis >> 30 Euro
Sprache >> deutscher Text
Termin >> Dezember
frei USK

Sudoku Coach
Multiplayer 7 von 10
1 bis 2 WiFi, eine Disc pro Spieler
Grafik 4 von 10
Sound 4 von 10
76 von 100
SPIELSPASS
Umfangreiche Sudoku-Spielesammlung mit Tutorial für Anfänger.

The Hustle
Sport >> Billard



Eine Kugel der etwas anderen Art schiebt Ihr in den "Detroit Streets". Eingebettet in eine etwas lahme Rahmenhandlung spielt Ihr diverse Pool-Varianten. Die Steuerung erlaubt alle notwendigen Einstellungen, dafür nerven Ladepausen und einige unnötige Mätzchen.



MOBILE GAMER

TOP 20

Euer Wunsch war uns Befehl: Nach etlichen Anregungen unserer Leser präsentieren wir für jedes Genre die 20 besten PSP- und DS-Spiele – basierend auf den Wertungen der vergangenen Ausgaben. Wie lange ein Spiel in den Bestenlisten bleibt, hängt vom Erscheinungsdatum ab: Im Jahr 2010 macht es wenig Sinn, eine Neuheit vom Dezember 2005 zu listen. Insofern verbannen wir gelegentlich ältere Spiele.

Sport

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
Virtua Tennis World Tour	PSP	Sega	Tennis	89	Ausgabe 1
Pro Evolution Soccer 6 NEU	PSP	Konami	Fußball	88	Ausgabe 6
NHL 07	PSP	Electronic Arts	Eishockey	86	Ausgabe 5
WWE Smackdown vs. Raw 2007 NEU	PSP	THQ	Wrestling	86	Ausgabe 6
Tony Hawk's Underground 2 Remix	PSP	Activision	Skateboard	85	Ausgabe 1
Pro Evolution Soccer 5	PSP	Konami	Fußball	85	Ausgabe 2
WWE Smackdown vs. Raw 2006	PSP	THQ	Wrestling	85	Ausgabe 3
FIFA 07 NEU	PSP	Electronic Arts	Fußball	84	Ausgabe 6
Tiger Woods PGA Tour 07	PSP	Electronic Arts	Golf	82	Ausgabe 5
FIFA 07 NEU	DS	Electronic Arts	Fußball	82	Ausgabe 6
Everybody's Golf	PSP	Sony	Golf	81	Ausgabe 1
NBA Live 07	PSP	Electronic Arts	Basketball	81	Ausgabe 5
SSX on Tour	PSP	Electronic Arts	Snowboard	80	Ausgabe 2
Touch Golf	DS	Nintendo	Golf	79	Ausgabe 2
Mario Slam Basketball	DS	Nintendo	Basketball	79	Ausgabe 5
Fight Night Round 3	PSP	Electronic Arts	Boxen	79	Ausgabe 4
NBA Live 06	PSP	Electronic Arts	Basketball	78	Ausgabe 2
FIFA 06	PSP	Electronic Arts	Fußball	77	Ausgabe 2
Madden NFL 06	PSP	Electronic Arts	American Football	77	Ausgabe 3
FIFA Street 2	PSP	Electronic Arts	Fußball	74	Ausgabe 3

Denken

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
Advance Wars: Dual Strike	DS	Nintendo	Runden-Strategie	90	Ausgabe 1
Nintendogs	DS	Nintendo	Simulation	88	Ausgabe 1
Tetris DS	DS	Nintendo	Knobelspiel	88	Ausgabe 4
Animal Crossing: Wild World	DS	Nintendo	Simulation	87	Ausgabe 4
Exit	PSP	Taito	Knobelspiel	85	Ausgabe 3
Lumines 2 NEU	PSP	Ubisoft	Knobelspiel	84	Ausgabe 6
Lumines	PSP	Ubisoft	Knobelspiel	83	Ausgabe 1
Field Commander	PSP	Ubisoft	Runden-Strategie	83	Ausgabe 5
Lemmings	PSP	Sony	Knobelspiel	82	Ausgabe 3
Metal Gear Acid 2	PSP	Konami	Runden-Strategie	82	Ausgabe 4
Metal Gear Acid	PSP	Konami	Runden-Strategie	80	Ausgabe 1
Die Sims 2: Haustiere NEU	PSP	Electronic Arts	Simulation	80	Ausgabe 6
Age of Empires: The Age of Kings	DS	THQ	Runden-Strategie	80	Ausgabe 5
Worms: Open Warfare	PSP	THQ	Action-Strategie	79	Ausgabe 4
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	DS	Konami	Kartenspiel	78	Ausgabe 2
Mario vs. Donkey Kong 2 NEU	DS	Nintendo	Knobelspiel	78	Ausgabe 6
Actionloop	DS	Nintendo	Knobelspiel	78	Ausgabe 5
Die Sims 2	DS	Electronic Arts	Simulation	78	Ausgabe 2
Worms: Open Warfare	DS	THQ	Action-Strategie	78	Ausgabe 4
Die Sims 2	PSP	Electronic Arts	Simulation	76	Ausgabe 3

Reaktion

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
New Super Mario Bros.	DS	Nintendo	Jump'n'Run	92	Ausgabe 5
LocoRoco	PSP	Sony	Geschicklichkeit	90	Ausgabe 5
Yoshi's Island DS NEU	DS	Nintendo	Jump'n'Run	86	Ausgabe 6
Daxter	PSP	Sony	Jump'n'Run	86	Ausgabe 4
Sega Mega Drive Collection NEU	PSP	Sega	Spielesammlung	86	Ausgabe 6
Sonic Rush	DS	Sega	Jump'n'Run	85	Ausgabe 2
Gottlieb Pinball Classics	PSP	System 3	Pinball	84	Ausgabe 3
Ultimate Ghosts'n Goblins	PSP	Capcom	Jump'n'Shoot	84	Ausgabe 5
Mega Man Powered-Up	PSP	Capcom	Jump'n'Run	83	Ausgabe 4
Capcom Classics Collection Reloaded NEU	PSP	Capcom	Spielesammlung	83	Ausgabe 6
Me & My Katamari	PSP	Namco	Geschicklichkeit	83	Ausgabe 4
Capcom Classics Collection Remixed	PSP	Capcom	Spielesammlung	82	Ausgabe 5
Mega Man ZX NEU	DS	Capcom	Jump'n'Run	81	Ausgabe 6
Kao Challengers	PSP	Atari	Jump'n'Run	80	Ausgabe 2
Mega Man X: Maverick Hunter	PSP	Capcom	Jump'n'Run	80	Ausgabe 3
Trauma Center: Under the Knife	DS	Atlus	Geschicklichkeit	80	Ausgabe 3
The Rub Rabbits	DS	Sega	Geschicklichkeit	80	Ausgabe 3
Mercury Meltdown NEU	PSP	Atari	Geschicklichkeit	79	Ausgabe 6
Super Princess Peach	DS	Nintendo	Jump'n'Run	78	Ausgabe 4
Cooking Mama NEU	DS	505 Gamestreet	Geschicklichkeit	76	Ausgabe 6

Rennspiele

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
Mario Kart DS	DS	Nintendo	Fun-Racer	91	Ausgabe 2
Ridge Racer 2	PSP	Namco	Arcade	91	Ausgabe 5
Ridge Racer	PSP	Namco	Arcade	90	Ausgabe 1
Burnout Legends	PSP	Electronic Arts	Arcade	90	Ausgabe 1
DTM Pace Driver 2	PSP	Codemasters	Simulation	86	Ausgabe 1
Wipeout Pure	PSP	Sony	Arcade	86	Ausgabe 1
Out Run 2006: Coast 2 Coast	PSP	Sony	Arcade	85	Ausgabe 3
WRC	PSP	Sony	Simulation	84	Ausgabe 2
Colin McRae Rally 2005 plus	PSP	Codemasters	Simulation	83	Ausgabe 1
Need for Speed Carbon: Own the City NEU	PSP	Electronic Arts	Arcade	82	Ausgabe 6
L.A. Rush NEU	PSP	Midway	Arcade	81	Ausgabe 6
Midnight Club 3: DUB Edition	PSP	Take 2	Arcade	80	Ausgabe 1
Need for Speed: Underground Rivals	PSP	Electronic Arts	Arcade	78	Ausgabe 1
Juiced: Eliminator	PSP	THQ	Arcade	78	Ausgabe 5
Mx vs. ATV: On the Edge	PSP	THQ	Simulation	77	Ausgabe 3
Need for Speed: Most Wanted 5-1-0	PSP	Electronic Arts	Arcade	76	Ausgabe 2
ATV Offroad Fury: Blazin´ Trails	PSP	Codemasters	Simulation	75	Ausgabe 3
Formel Eins 06	PSP	Sony	Simulation	74	Ausgabe 5
Micro Machines V4	PSP	Codemasters	Arcade	74	Ausgabe 5
MotoGP NEU	PSP	Bandai-Namco	Simulation	70	Ausgabe 6

Action

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
Tekken: Dark Resurrection	PSP	Namco	Beat'em-Up	90	Ausgabe 5
Socom: Fireteam Bravo	PSP	Sony	Third-Person-Shooter	86	Ausgabe 4
Power Stone Collection NEU	PSP	Capcom	Beat'em-Up	86	Ausgabe 6
Mortal Kombat Unchained NEU	PSP	Midway	Beat'em-Up	85	Ausgabe 6
Street Fighter Alpha 3 Max	PSP	Capcom	Beat'em-Up	85	Ausgabe 3
Syphon Filter: Dark Mirror	PSP	Sony	Third-Person-Shooter	85	Ausgabe 4
Gradius Collection	PSP	Konami	Shoot'em-Up	85	Ausgabe 5
Metroid Prime Hunters	DS	Nintendo	Action-Adventure	85	Ausgabe 4
Ace Combat X NEU	PSP	Bandai-Namco	Flugsimulation	84	Ausgabe 6
Star Wars: Lethal Alliance NEU	PSP	Ubisoft	Third-Person-Shooter	83	Ausgabe 6
Star Wars: Lethal Alliance NEU	DS	Ubisoft	Action-Adventure	82	Ausgabe 6
Twisted Metal: Head-On	PSP	Sony	Vehikel-Shooter	80	Ausgabe 2
Def Jam Fight for NY: Takeover	PSP	Electronic Arts	Beat'em-Up	80	Ausgabe 5
Viewtiful Joe: Double Trouble	DS	Capcom	Beat'em-Up	79	Ausgabe 3
Killzone: Liberation NEU	PSP	Sony	Third-Person-Shooter	78	Ausgabe 6
Ultimate Spider-Man	DS	Activision	Action-Adventure	78	Ausgabe 2
Dragonball Z: Shin Budokai	PSP	Bandai	Beat'em-Up	77	Ausgabe 5
Der Pate	PSP	Electronic Arts	Third-Person-Shooter	75	Ausgabe 5
Lego Star Wars 2	PSP	Activision	Third-Person-Shooter	75	Ausgabe 5
Star Fox Command	DS	Nintendo	Shoot'em-Up	74	Ausgabe 5

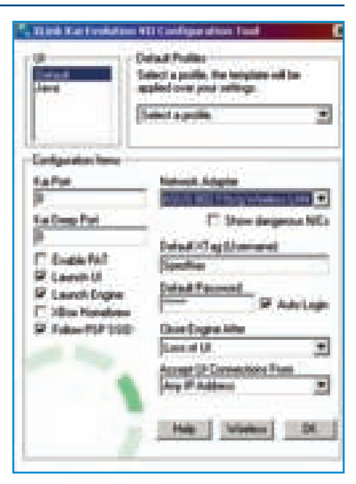
Abenteuer

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
GTA: Vice City Stories NEU	PSP	Take 2	Action-Adventure	92	Ausgabe 6
GTA: Liberty City Stories	PSP	Take 2	Action-Adventure	91	Ausgabe 2
Mario & Luigi: Partners in Time	DS	Nintendo	Action-Rollenspiel	91	Ausgabe 3
Castlevania: Dawn of Sorrow	DS	Konami	Action-Adventure	90	Ausgabe 1
Resident Evil: Deadly Silence	DS	Capcom	Action-Adventure	85	Ausgabe 3
Tales of Eternia	PSP	Ubisoft	Rollenspiel	82	Ausgabe 2
Prince of Persia Revelations	PSP	Ubisoft	Action-Adventure	82	Ausgabe 3
Phoenix Wright: Ace Attorney	DS	Capcom	Grafik-Adventure	79	Ausgabe 3
Untold Legends: The Warriors Code	PSP	Ubisoft	Action-Rollenspiel	79	Ausgabe 4
X-Men Legends 2	PSP	Activision	Action-Rollenspiel	78	Ausgabe 3
Gun Showdown NEU	PSP	Activision	Action-Adventure	78	Ausgabe 6
Key of Heaven	PSP	Sony	Rollenspiel	76	Ausgabe 3
Monster Hunter Freedom	PSP	Capcom	Action-Adventure	76	Ausgabe 4
Harry Potter und der Feuerkelch	PSP	Electroni Arts	Action-Adventure	75	Ausgabe 2
Breath of Fire 3	PSP	Capcom	Rollenspiel	75	Ausgabe 3
Tomb Raider: Legend	PSP	Eidos	Action-Adventure	75	Ausgabe 5
Lost in Blue	DS	Konami	Rollenspiel	74	Ausgabe 2
Splinter Cell Essentials	PSP	Ubisoft	Action-Adventure	73	Ausgabe 4
Popolocrois	PSP	Agetec	Rollenspiel	73	Ausgabe 4
Pokémon Mystery Dungeon NEU	DS	Nintendo	Rollenspiel	72	Ausgabe 6



3 Installiert X-Link Kai

Sobald der Link zwischen PC und PSP steht, kann "X-Link Kai" die Verbindung mit anderen Spielern herstellen. Registriert Euch auf der "X-Link Kai"-Homepage, ladet und installiert die Software. Danach klickt Ihr auf 'Start Kai Config', um die korrekten Einstellungen vorzunehmen. Wählt unter 'Network Adapter' Eure WLAN-Karte, stellt 'Accept UI Connections From' auf 'Any IP Address' und setzt Häkchen bei 'Launch UI', 'Launch Engine' und 'Follow PSP SSID' – siehe Bild rechts. Wer eine Software-Firewall besitzt, muss zudem einen Port für "X-Link Kai" festlegen und diesen in den Einstellungen der Firewall zum PC weiterleiten: Studiert dazu die Tipps im Forum.

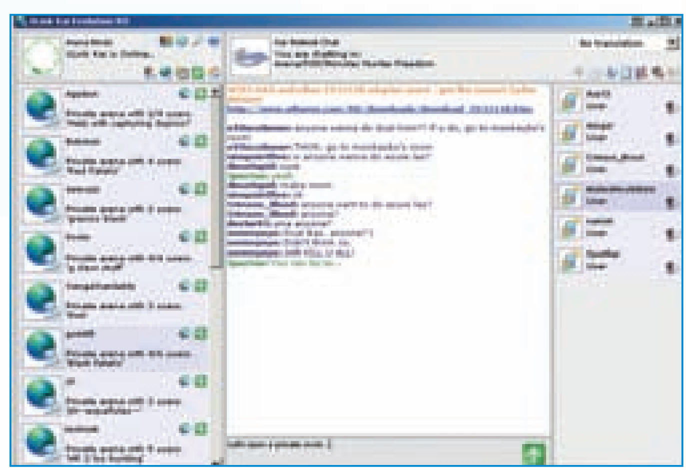


Für die PSP braucht Ihr kein Profil: Wählt im 'Configuration Tool' Euren Nick, Passwort und die gezeigten Einstellungen.

4 Ab ins Netz!

Jetzt bringen wir Eure PSP-Spiele online: Schaltet Eure PSP ein, ladet ein Spiel mit Link-Modus wie "Ridge Racer" oder "Killzone: Liberation" und öffnet ein Ad-Hoc-Match. Sobald der PC die Verbindung zur PSP erkennt, startet Ihr "X-Link Kai" und klickt links oben auf das Lupensymbol. Dieser Diagnose-Modus zeigt Euch eine Statistik Eurer Verbindung. Unter 'Network Reachable' kontrolliert Ihr, ob die Weiterleitung der Ports (siehe Punkt 3) klappt. Mit dem Klick auf das Ordnersymbol wechselt Ihr zu den lokalen Verbindungen. Habt Ihr alles richtig gemacht, erscheint hier die PSP. Wurde jedoch die Verbindung beim Start von "X-Link Kai" unterbrochen, deaktiviert und aktiviert Ihr erneut die 'Drahtlose Netzwerkverbindung'.

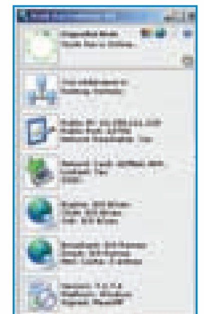
Ein Klick auf das Globussymbol bringt Euch in die Spieler-Arena. Wählt im Menü links den Raum 'PSP' und dann die Arena für Euer Linkspiel. Kompatibel sind rund 60 Titel (Stand: Ende Oktober), die meisten PSP-Fans gehen derzeit mit Capcoms "Monster Hunter Freedom" auf gemeinsame Jagd. Im mittleren Fenster könnt Ihr mit anderen Zockern chatten und Link-Matches vereinbaren. Wundert Euch dabei nicht über kryptische Zeichen, hier mischen sogar Asiaten mit. Ihr dürft auch private Arenen öffnen, zu denen nur ausgesuchte Spieler stoßen können – per Passwort bleiben Freunde unter sich.

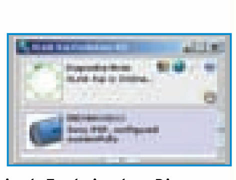


Mit der Software "X-Link Kai" könnt Ihr Euch online absprechen; das klappt auch während eines Matches. Links seht Ihr verfügbare Privatarenen, in der Mitte das Chat-Fenster und rechts alle Spieler im Raum.



Je mehr Spieler mitmischen, desto kniffliger wird die Verbindung (hier: "Killzone: Liberation"): Bei ein bis vier Zockern habt Ihr gute Chancen auf ruckfreie Matches.





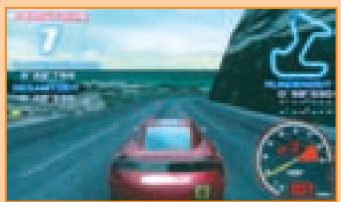
Das Lupensymbol bringt Euch in den Diagnose-Modus. Kontrolliert Eure Verbindung zum Online-Server (links) und dem Sony-Handheld (rechts) – die PSP wird anhand der MAC-Adresse erkannt.

Unser Fazit

Für kommunikative Spieler ist "X-Link Kai" eine klasse Alternative zum lokalen Duell mit Freunden; damit findet Ihr rund um die Uhr Mitspieler. Mit bis zu vier Zockern klappt die Verbindung prächtig. Dabei solltet Ihr auf eine freie DSL-Leitung achten, Internet-Telefonie und Downloads sorgen für Hänger bei der Verbindung. Selbiges kann auch bei einem Internet-Provider mit träger Verbindung ('Ping') passieren; so läuft etwa "Tekken: Dark Ressurrection" nur bei besonders flotter Leitung – ansonsten erhaltet Ihr bald einen 'Transmission Error'. Auch geht's nicht immer fair zur Sache: DSL-Surfer mit 'Fast Pass'-Option genießen spielerische Vorteile.
Aber nicht nur deshalb bleibt "X-Link Kai" eine Lösung für Bastler: Je nach persönlicher Netzwerk-Konfiguration müsst Ihr einige technische Hürden überwinden, bis die Verbindung steht. So kann es etwa passieren, dass Euer Handheld zwar von "X-Link Kai" erkannt wird, die Verbindung zu anderen Spielern aber trotzdem nicht klappen will: WLAN-Neulingen wird das Einrichten der Verbindung trotz unserer detaillierten Tipps nicht leicht fallen.



Viele Fehlerquellen: Die WLAN-Verbindung zum PC steht, aber "X-Link Kai" kann die PSP nicht finden? Dann verweigert Euer WLAN-Adapter den 'Promiscuous'-Modus oder besitzt einen veralteten Treiber.



Wenn die Verbindung zusammenbricht, spielt Ihr oft weiter. Bei "Ridge Racer" etwa seid Ihr plötzlich allein auf der Piste.

Hotspot-Suche

Spielen und Surfen in aller Welt: Wer kostenlose Hotspots kennt, kann sich zu jeder Zeit im Netz tummeln.

Wer online ist, spielt nie allein: Egal ob in der Fußgängerzone oder am sonnigen Strand, per Internet findet Ihr immer motivierte Zockerfreunde. In kurzen Pausen unterhalten Handhelds dank Internet-Browser aber auch mit Nachrichten, E-Mails und allerlei anderen Online-Diensten. Grundvoraussetzung ist natürlich ein Hotsport, der Euch kabellos ins Internet bringt – mit *Mobile Gamer* findet Ihr eine Verbindung in Eurer Nähe! *oe*

Internet-Adressen

Angebot	Link
Deutsche Hotspots	www.t-mobile.de/hotspot/locator/
Hotspots in Europa	www.nintendowifi.de
Internationale Hotspots	www.wifinder.com

1 WWW-Recherche

Am leichtesten klappt die Suche am heimischen Monitor: Anhand Postleitzahl und Straßennamen finden diverse Internet-Suchmaschinen einen nahe gelegenen Hotspot. Wer einfach mal drauflos schmökern möchte, kann auch über zoombare Straßenkarten die WLAN-Abdeckung in seiner Umgebung prüfen. Meist finden sich kostenlose Hotspots in Hotels und großen Restaurants, die etwa in Kooperation mit T-Online Kunden anlocken wollen. Wer spontan im Biergarten surfen will, erhält selbst in ländlichen Gegenden Verbindung. An Flughäfen und Bahnhöfen werdet Ihr dagegen meist zur Kasse gebeten – per Rail & Mail-Ticket oder via Zugangsdaten, die Ihr für ein paar Euro kauft und bei der ersten Einwahl auf der Startseite eingebt. Reisende sollten daher vor dem Erwerb nachprüfen, ob diese Einwahlseite auf ihrem Handheld korrekt dargestellt wird und bedienbar ist.



Rote Hotspots in der Münchner Innenstadt: Auf der Homepage von T-Mobile sucht Ihr bequem mit einer zoombaren Karte Deutschlands.

Immer informiert: Mobilseiten (hier: http://pda.heute.de) passen hervorragend aufs Handheld-Display.

2 Suche mit dem Handheld



Im "DS Browser" findet Ihr das 'Nintendo WFC-Menü' unter 'Einstellungen', 'Netzwerk' und dann 'Verbindungen'.

Etwas mühsamer, aber vielerorts sogar erfolgversprechender ist die manuelle Suche mit Eurem Handheld. Neben den offiziellen Hotspots aus der Suchmaschine gibt's jede Menge private Access-points ohne Zugangskontrolle – entweder weil die Besitzer technisch unbegabt sind oder ihre Internet-Verbindung gern der Öffentlichkeit zur Verfügung stellen. Fündig werdet Ihr vor allem in dicht besiedelten Wohngebieten und Mehrparteienhäusern. Auf der PSP klickt Ihr Euch im Home-Menü in die Netzwerkeinstellungen, dann zum Infrastruktur-Modus. DS-Spieler laden dagegen ein Online-kompatibles Spiel (oder den Browser) und wechseln ins 'Nintendo WFC-Menü'. Öffnet mit dem jeweiligen Setup-Assistenten eine neue Verbindung und startet die automatische Suche mit 'Scan' (PSP) bzw. 'Access Point suchen' (DS). Alle erreichbaren Hotsports werden anschließend in einer Liste aufgeführt. Wählt einen ohne Verschlüsselung und nutzt die automatischen Einstellungen. Beachtet dabei, dass Mauern die Reichweite von Hotspots drastisch einschränken: Bereits wenige Schritte weiter könnt Ihr eventuell völlig neue Hotspots finden.

3 WLAN-Finder



Leuchtet grün, wenn Internet in der Luft liegt: Der "WiFi Finder" von Kensington (zirka 20 Euro) sucht auf Knopfdruck.



Zeigt sogar die Art der Verschlüsselung und den Kanal an: Der USB-Adapter "All-spot" von Allnet (zirka 50 Euro) findet WLAN auch ohne angeschlossenem Laptop.

Über die Suchfunktion der Handhelds ist das Aufspüren von Hotspots etwas umständlich, schließlich müsst Ihr die Suche laufend per Menü wiederholen. Wer regelmäßig mobil Hotspots sucht, sollte sich deshalb einen Hotspot-Finder zulegen. Diese handlichen Geräte im Schlüsselanhängerformat machen Euch jederzeit per LED oder LC-Display auf erreichbare Hotspots aufmerksam – meist wird sogar angezeigt, ob es sich um ein verschlüsseltes Netzwerk handelt. Allerdings überprüfen diese Geräte nicht, ob eine Kontrolle der MAC-Adresse stattfindet. Deshalb klappt in Einzelfällen die Verbindung mit dem Handheld nicht, obwohl das Netzwerk unverschlüsselt ist – Sicherheit verschafft nur eine Testverbindung. Je nach Ausführung zahlt Ihr für einen Hotspot-Finder 20 bis 50 Euro.

Die Handheld-Macher: Sony

Videospiel-Handhelds spielen bei Sony erst seit kurzem eine Rolle. Mit tragbaren Multimedia-Geräten hat der Konzern jedoch jahrelange Erfahrung – und mit Spielkonsolen sowieso.

Mobiles Wissen

Mobile Gamer	Thema
Ausgabe 5:	Nintendo
Ausgabe 6:	Sony
Ausgabe 7:	Sega und Atari
Ausgabe 8:	diverse Hersteller

Firmen-Historie

1946 gründeten Akio Morita und Maseru Ibuka die Tokyo Tsushin Kogyo Company (Tokyo Telecommunications Engineering). Indem es von den amerikanischen Bell Laboratories die Lizenz zur Herstellung von Transistoren erwirbt, kann das Unternehmen Anfang der 50er Jahre die ersten japanischen Kassettenrekorder und später Transistorradios auf den Markt bringen. 1958 ändern Morita und Ibuka den Firmennamen in den weltweit verständlichen Titel Sony, was sich aus dem lateinischen Wort für Klang ('sonus') ableitet. Heute ist Sony ein gigantischer Konzern mit über 900 Tochtergesellschaften, der neben multimedialen Produkten auch Versicherungs- und Finanzdienstleistungen anbietet. Umsatzstärkstes Segment ist Sony Computer Entertainment mit der Playstation und deren Nachfolgegeräten.

Walkman

Premiere:	1. Juli 1979 (J)
Original-Preis:	250 DM
verkaufte Einheiten:	ca. 330 Mio.



27 Jahre liegen zwischen den beiden Walkmans: rechts der neue, trendige MP3-Player, links der kultige Kassettenrekorder.

Was Nintendo sein Game Boy, ist für Sony der Walkman: 1979 erscheint in Japan nach nur wenigen Monaten Entwicklungszeit Sonys erster tragbarer Kassettenrekorder. Als Basis dient den Ingenieuren der Pressman, ein seit 1977 gefertigtes Diktiergerät für Journalisten. Innerhalb weniger Monate avanciert der Walkman zum Synonym für mobilen Musikgenuss. Sogar als 1983 die CD die Wohnzimmer erobert, bleibt der Erfolg des Walkmans ungebrochen: Sony stellt jedes Jahr ein neues Modell seines Kassettenspielers in die Läden. 1984 veröffentlicht Sony den Discman, Ende der 90er folgt der MiniDisc-Player. Beide Geräte verlieren mit dem Aufkommen digitaler Technologien an Popularität. Sony kann sich am Markt für portable Audiogeräte nicht gegen Apples iPod durchsetzen, auch nicht mit dem 2003 erschienenen Network Walkman. Seit September 2005 gibt es einen neuen Walkman: einen Festplatten-MP3-Player und den kleinen Bruder, den Flash-Player Walkman Bean.

Bis vor drei Jahren lieferte sich Sony mit dem deutschen Erfinder Andreas Pavel einen Streit um die Erfindung des Walkmans. Pavel hatte 1977 ein mobiles Hi-Fi-Gerät namens Stereobelt entwickelt, dem der Walkman verblüffend ähnlich sah. Nach dem Tod Akio Moritas wurde der Streit außergerichtlich beigelegt.



Klobig: Der Discman sollte 1984 den Walkman ablösen, kann aber nicht an dessen Erfolge anknüpfen.

PSP

Premiere:	12. Dezember 2004 (J)
Original-Preis:	250 Euro (Value Pak)
verfügbare Spiele:	zurzeit etwa 150

Sony und Nintendo waren nicht immer Konkurrenten: 1991 arbeitet Sony an einem CD-Add-On für das Super NES. Nintendo vergrault den Partner jedoch, als es mit der niederländischen Firma Philips einen Vertrag schließt (der kurze Zeit später wieder aufgelöst wird). Sony kündigt daraufhin die Zusammenarbeit. Mit Unterstützung von Sony-Chef Norio Ohga überzeugt der Initiator des Nintendo-Joint-Venture, Ken Kutaragi, den Vorstand, aus dem Add-On eine Spielkonsole zu entwickeln – die Playstation war geboren und eroberte den Heimkonsolen-Markt. Bis Sony jedoch Handheld-Ambitionen entwickelt, vergehen Jahre: Auf der E3-Messe 2003 kündigt Kutaragi dann den Walkman des 21. Jahrhunderts, die Playstation Portable an.

Im Gegensatz zur Konkurrenz ist die PSP ein Multitalent mit hohem Coolness-Faktor. Verpackt in ein edles schwarzes, weißes oder pinkes Gehäuse verarbeitet die Mini-Konsole Spiele, Filme und Musik; man kann im Internetsurfen oder auf dem Ministick gespeicherte Fotos ansehen. Mit der PSP führt Sony auch ein neues Speichermedium ein: die Universal Mini Disk (UMD). Der 1,8 GB große Silberling bietet genug Platz für komplette Spielfilme. Der hohe Preis von Film-UMDs lässt die Nachfrage und damit das Angebot jedoch schnell schwinden. Auch bei den Spielen macht sich Ernüchterung breit: Für die PSP erscheinen zunächst meist Umsetzungen von PS2-Spielen.

Anders als Nintendo, wo der Spielspaß über Aussehen und Inhalte der Spielkonsolen bestimmt, steht bei Sony die Multifunktionalität seiner Geräte im Vordergrund. Sonys Konsolen, egal ob tragbar oder stationär, sind multimediale Alleskönner. Dabei nutzt der Technik-affine Konzern die Geräte, um eigenentwickelte Speichermedien als neue Standards zu etablieren – wie die Minidisk beim MD-Walkman, die UMD bei der PSP oder Blu-ray mit der kommenden Playstation 3.



Mit der pinken PSP will Sony verstärkt Frauen zum Zocken animieren.



Mit Stil, Charme & Spielspaß: die weiße PSP mit dem kultigen "LocoRoco".



Stylisches Accessoire: Die PSP sieht schick aus und liegt gut in der Hand.

Sprechstunde >>

Kontakt erwünscht

Wenn Ihr Fragen habt, Fehler entdeckt oder einfach nur ein paar Kommentare loswerden wollt, dann schreibt uns bitte.

Cybermedia GmbH
Mobile Gamer
Sprechstunde

Wallbergstr. 10
86415 Mering

Oder per E-Mail an:
service@mobile-gamers.de



Viel Lob und zu wenig Horror

Hallo Ihr mobilen Gamer, danke für Euer wirklich cooles Mag! Schon seit der ersten Ausgabe freue ich mich sehr über Euer Heft, da es meinen Interessen noch besser gerecht wird als die Allround-Konsolenmagazine, bei denen ich mich meistens auf die Rubrik der mobilen Spiele stürze.
Was ich aber seit gestern in den Händen halte, ist fast schon ein Kunstwerk. Dieses wunderschöne Layout besonders im ersten Teil mit den genialen Hintergrundbildern ist wirklich der Hammer. Und: Ich erfahre Dinge, die mich wirklich interessieren, vor allem Neuigkeiten zu Spielen und Technikspielereien aus Eurer objektiven Sichtweise, wirklich große Klasse!
Mein Tipp: Lasst Euch Zeit und bringt vier bis sechs dieser Hefte im Jahr heraus und haltet oder verbessert somit diese Super-Qualität. Auf Extras kann ich gerne verzichten, schließlich ist der Preis auch sehr angenehm und moderat.
Zum Schluss noch eine Frage: Mich interessiert besonders, ob noch mehr Horrorspiele à la "Silent Hill" auf mobilen Konsolen kommen, oder ob es vielleicht schon welche gibt (außer "Resident Evil" für den DS).

Jo, via E-Mail

Mobile Gamer: Besten Dank für diese Lobeshymne. Und nein, liebe Leser, wir haben diesen Brief nicht selbst geschrieben! Wir fühlen uns geschmeichelt und setzen alles daran, auch künftig unser Niveau zu halten bzw. zu verbessern – egal, wieviele Ausgaben im Jahr erscheinen.
Bezüglich Deiner Frage nach Horrorspielen: Groß ist die Auswahl wirklich nicht, "Resident Evil: Deadly Silence" stellt die berühmte Ausnahme von der Regel dar, ansonsten ist der DS eher die Heimat fröhlicher Spiele. Auch auf der PSP steht bis auf "Silent Hill Origins" nächstes Jahr nichts weiter an. Zumindest thematisch ähnlich ist die Zombie-Splatterballerei "Infected" (PSP), die es allerdings aufgrund des rabiaten Inhalts nicht nach Deutschland geschafft hat und nur als US- und neuerdings GB-Version zu haben ist. Siehe dazu auch unser Import-Special in Ausgabe 4.

Fragen und Anworten

Ich lese Euer Heft seit September letzten Jahres und bin immer sehr zufrieden damit gewesen. Zur aktuellen Ausgabe will ich aber ein paar Anmerkungen abgeben.
1. Warum wollt Ihr in Zukunft keine UMD-Filme mehr vorstellen? Natürlich sind die Preise in den Kaufhäusern zu hoch, aber wenn man sich ein bisschen umsieht, kommt man deutlich günstiger an die UMDs. Ich hab mir z.B. vor zwei Monaten die "Matrix"-UMD für sechs Euro bei Amazon gekauft. Da Memory Sticks immer noch teuer sind und die Qualität des PSP-Bildschirms wirklich gut ist, will ich auch in Zukunft nicht darauf verzichten mir UMD-Filme auf meiner PSP anzuschauen. Am besten würde Sony ihren eigenen DVDs UMDs kostenlos beilegen – im Laden stehen diese ja wie Blei, was bei Preisen bis zu 30 Euro kein großes Wunder ist. (...)
2. Warum ist es die Neuigkeit schlechthin, dass man in "Vice City Stories" mit dem Helikopter fliegen kann? Bereits bei "Liberty City Stories" konnte man mit verschiedenen Hubschraubern (z.B. dem Hunter mit Raketenwerfern) den Himmel unsicher machen. Dafür brauchte man sich einfach nur die 200 KB große Cheat Device aus dem Internet laden. Warum wurde dieses Tool von Euch nicht erwähnt, sondern lieber über Sachen berichtet, die eher für den PC oder MP3-Player geeignet sind (Flash-Spiele, Podcasts)?
3. Wo war denn beim Anime-Special der Bezug zum Thema Handheld? Könntet Ihr in Zukunft bitte handheldspezifischere Schwerpunkte machen? (...)
4. Ich will mir nächstes Jahr einen DS Lite ergänzend zu meiner PSP zuzulegen. Allerdings frage ich mich, warum es so viele 2D-Spiele für den DS gibt und kaum N64-Portierungen à la "Super Mario 64 DS". Spiele wie "F-Zero X" oder "Zelda: Ocarina of Time" würde ich gerne unterwegs spielen.
5. Könntet Ihr demnächst auf die Wii/DS-Konnektivität eingehen?

Jan Hendrik Jungeblodt, Pulheim

FALSCH? RICHTIG!

Stimmt was nicht im Heft? An dieser Stelle rücken wir die Fakten gerade und korrigieren falsche Anmerkungen in der letzten *Mobile Gamer*.

Ausgabe 5, Seite 83: Unser Test des Handy-Games **Master of Maya** war leider etwas verfrüht. So wird das innovative Kartenspiel erst Anfang 2007 erscheinen und zurzeit noch überarbeitet. Insofern ziehen wir die aktuelle 7er-Wertung zurück und werden den Titel in der endgültigen Fassung noch einmal unter die Lupe nehmen.

Ausgabe 5, Seiten 30, 42, 57: So erfolgreich Nintendo den DS verkauft, der Spiele-Nachschub in Deutschland kommt ins Stocken. So verschieben sich folgende **Nintendo-Spiele** auf 2007: "Mario Slam Basketball", Star Fox Command" und "Actionloop". Warum müssen wir Europäer so lange auf diese und andere Toptitel von Nintendo warten, wenn Japaner und Amis schon lange damit zocken? Das nervt!

MOBILE GAMER Uff, viele Fragen – und los geht's mit den Antworten.
1. Es kommen zwar noch neue Film-UMDs auf den Markt, aber die Auswahl schrumpft dramatisch und wird uninteressanter. Außerdem wissen wir aus Umfragen (und Verkaufszahlen der Anbieter), dass die allermeisten PSP-Besitzer keine UMD-Filme anschauen. Insofern nutzen wir diese beiden Seiten für Themen, die mehr Leser ansprechen.
2. Die im Internet kursierenden Tools funktionieren nicht mit aktuellen Firmware-Updates. Wer seine PSP regelmäßig updated, was für neue Spiele zwingend ist, kann damit also nichts anfangen – im Gegensatz zu den Produkten, die wir vorstellen.
3. Es ist richtig, dass unser Anime-Special nicht zu 100% von Spielen gehandelt hat. Allerdings finden wir es eher gut, dass Specials auch mal über den Tellerrand hinausblicken. Und der Einfluss von Anime sowie Manga auf Videospiele ist ja nicht von der Hand zu weisen – es kann nicht schaden, etwas mehr über den Hintergrund dieses Japan-Phänomens zu erfahren. Zumindest ist dies unsere Ansicht; was meinen die anderen Leser dazu?
4. Gute Frage. Wir glauben, dass Nintendo nicht den Eindruck erwecken wollte, dass der DS nur ein Recycling-Handheld von bekannten N64-Spielen ist. Dies wurde Sony zu Recht vorgeworfen, als zum Start viele PS2-Umsetzungen erschienen sind. Allerdings meinen wir, dass der DS seine Eigenständigkeit mittlerweile bewiesen hat – gegen ein Serie von (preisgünstigen) Neuauflagen von N64-Klassikern hätten wir nichts einzuwenden.
5. Sobald der Wii verfügbar ist, also ab dem 8. Dezember 2006, werden wir auf jeden Fall über die Verbindung zwischen DS und Wii berichten. Welche Spiele unterstützen dieses Feature, was bringt's und wieviel Spaß hat man damit? All diesen Fragen gehen wir ausführlich nach.

Endlich ausgewogen

Hi Leute, zuerst das Lob: Super Heft, super Tests und vor allem schön ausgewogen. Der PSP- und DS-Anteil ist genau richtig. Nun zum Wunsch: Ihr wolltet ja wissen, über welche Helden wir gerne ein Special hätten. Ich fände einen Artikel über Samus Aran, die Heldin aus "Metroid", klasse – immerhin gibt es inzwischen fünf Handheld-Spiele mit ihr. **Dieter Klein, via E-Mail**

Her mit den Extras!

Erstens: Super fettes Lob an Euch! Weil Ihr meinen Geschmack trefft, denn keine andere Zeitung hat so viele Seiten über Handhelds. Am besten gefallen mir die Tests und die Know-How-Seiten. Als Zweites hätte ich einen Vorschlag zu den Extras. Weil die Module zu teuer sind und die UMD-Discs wegen den Rechten wegfallen, könntet Ihr ja eine DVD beilegen, auf der z.B. Demos für DS und PSP drauf sind oder wie bei Eurer Schwesterzeitschrift MAN!AC Videos im PSP-kompatiblen MPEG4/AVC-Format. **Sebastian Schäf, via E-Mail**

MOBILE GAMER Danke für das Lob; schön, dass wir auf der gleichen Wellenlänge liegen. In Sachen Extras haben wir dieses Mal bereits zugeschlagen – das große Poster in der Heftmitte findet hoffentlich Deinen Zuspruch. Eine CD oder DVD werden wir auch in Zukunft nicht beilegen. Wenn wir dies täten, müssten wir den Heftpreis deutlich erhöhen – und viele Leser schätzen es, dass wir mit 3,30 Euro eines der preiswertesten Spielemagazine sind.

Wo gibt's die Spiele?

Ich habe kürzlich in England das DS-Spiel "Bust-a-Move" mit deutschem Verpackungstext und USK-Prüfsiegel gesehen. Warum gibt's das bei uns nicht? **G. Hummel, via E-Mail**

MOBILE GAMER Im Prinzip sind die Spiele auch hierzulande erhältlich (deswegen der deutsche Text und die USK-Freigabe), aber der europäische Vertrieb 505 Gamestreet hat wohl eine ziemlich unsichtbare Deutschland-Distribution. So testen wir diesmal "Bust-A-Move" und "Cooking Mama", zwei von etlichen DS-Titeln von 505 Gamestreet. Leider können auch wir nur hoffen, dass bald mehr deutsche Händler diese teils interessanten Spiele in ihr Angebot aufnehmen.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg), viSdP

Redaktion/Autoren: Ulrich Steppberger (us, Projektkoordination), Oliver Schultes (os), Thomas Stuchlik (ts), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms), Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Robert Bannert (rb), Michael Herde (mh), André Kazmeier (ak)

Redaktionsfax: 08233/7401-17

Internet: www.mobile-gamers.de

Tipps & Tricks: 0900/1101944 (1,86 €/Min)

Layout: WM Graphix Wolfgang Müller

Titelmotive: Mario vs. Donkey Kong 2
© Nintendo; diverse Spiele-Artworks

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung:
Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH, Kassel

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in *Mobile Gamer* oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

NACHBESTELLUNG



Ausgabe 2



Ausgabe 5

Die Ausgaben 2 und 5 der Mobile Gamer könnt Ihr nachbestellen. Einfach Coupon ausfüllen und 5 Euro pro Heft in einen Umschlag stecken. Ausgaben 1, 3 und 4 sind leider ausverkauft.

Unsere Adresse: Cybermedia GmbH, Nachbestellungen, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

AUSSCHNEIDEN & ABSCHICKEN

Ich bestelle die angekreuzten Hefte.
Pro Heft lege ich 5 Euro in bar oder in Briefmarken bei.

Ausgabe 2 ○
Ausgabe 5 ○

NAME VORNAME ______

STRASSE NR ______

PLZ WOHNORT ______

Zubehör >>

Nintendos Kleinster geht ins Netz: Dank dem 'Nintendo DS Browser' dürft Ihr fröhlich im WWW stöbern. Im Lieferumfang finden sich zwei Cartridges: das DS-Modul und eine Speichererweiterung für den GBA-Schacht, die den Browser mit zusätzlichem RAM versorgt. Je nach Version (DS bzw. DS Lite) unterscheidet sich dabei die Baugröße des Expansion-Paks. tisch sind zwei Bildschirm-Modi, die entweder als Lupe oder wie ein einzelnes großes Display fungieren. Weitere Web-Features wie Verlauf, Lesezeichen, Suche und eine Bildschirmtastatur samt Schrifterkennung fehlen auch nicht. Allerdings gestaltet sich das Surfen mittels herkömmlichem PC deutlich schneller und effizienter – insbesondere auf komplexen Seiten, die Flash benötigen. Nur wer unterwegs nicht ohne WWW auskommt und keine PSP besitzt, sollte sich die Anschaffung überlegen.



Doppelpack: Neben dem Modul benötigt der Browser die beiliegende Speichererweiterung für den GBA-Schacht.

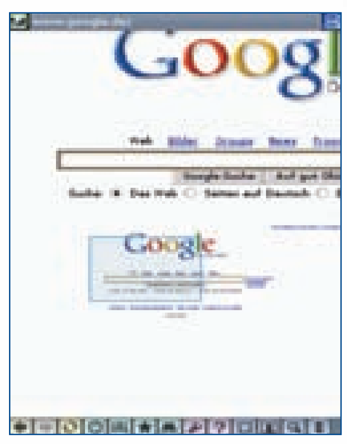


Internet-Anbindung

Nintendo DS Browser

Bevor's losgeht, muss der DS mit einem WLAN- bzw. öffentlichen Hotspot Verbindung aufnehmen. In den meisten Fällen reicht dabei die automatische Einstellung sowie das WEP-Passwort eines verschlüsselten Netzwerks. Das auf dem Opera-Browser basierende Webtool nutzt beide Displays und kann komplett mit Stylus bedient werden. Zusätzlich finden sich auf allen Tasten nützliche Funktionen (z.B. zum Scrollen oder Screen-Wechsel). Prak-

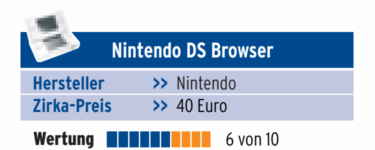




Konsequenter Stylus-Einsatz: Neben der Schrifterkennung (links) wird der Stift auch für die Lupenfunktion (rechtes Bild) genutzt.



Der SSR-Modus verschmilzt beide DS-Screens zu einem großen – dabei wird teils sogar das Web-Layout verändert.



Nintendo DS Browser

Hersteller	>> Nintendo
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Wertung	6 von 10

Der ausgereifte, aber träge DS-Browser bietet viele Surf-Funktionen, versagt aber bei komplexen Webseiten.

Coming soon >>



Rainbow Speakers

Bigben • ab Dezember • für Sony PSP

Boxensets sind wahrlich nichts Neues, also muss ein echter Hingucker her – dachte sich wohl Bigben und kündigt Lautsprecher für die PSP in zwei Farben an. Dass die Krachmacher auch als Ladegerät fungieren, ist heutzutage Standard. Eine eigene Fernbedienung sowie neigbare Boxen sind dagegen mal was Neues.

Max Media Dock

Datel • Termin nicht bekannt • für Nintendo DS

Die englischen Cheat-Profis von Datel schlagen wieder zu: Nach ihrer PSP-Festplatte bringen die Jungs nun eine Harddisk für den Nintendo DS und DS Lite. Doch die riesige Speicherkapazität von bis zu vier Gigabyte ist nicht nur zum Auslagern von Spielständen gedacht. Ihr dürft auch Bilder, Filme, Musik und sogar Homebrew-Software (Gratisspiele von Hobby-Programmierern) aufspielen. Dazu nötig ist ein PC, den Ihr via USB mit der Festplatte verbindet und besagte Medien per Drag'n'Drop austauscht. Um unterwegs in den Genuss der Multimedia-Erfahrung zu kommen, stöpselt Ihr neben der Harddisk auch das beiliegende DS-Modul in Euer Handheld. Der darauf enthaltene Max Media Manager spielt alle Medien ab. Leider war bis Redaktionsschluss noch unklar, wann das gute Stück in Deutschland erscheint. Weder Zubehörspezialist Hama noch der Datel-Partner Bigben konnten hierzu eine Auskunft erteilen. Wir bleiben dran!



Speicherungetüm im GBA-Schacht: Die DS-Festplatte.

Schutzfolie

Custom Showcase



Individualisierung ist in: Nach den Do-it-Yourself Skins in der letzten Ausgabe zieht Mad Catz mit einem ähnlichen Konzept nach: Statt Klebefolien werden die zehn mitgelieferten Motive einfach zwischen Handheld und durchsichtige Plexiglas-Hülle geklemmt. DS Lite bzw. PSP verbleiben deshalb auch beim Spielen in den Cases. Leider wirkt die PSP-Version dabei etwas klobig. Doch dank großer Aussparungen sind alle Bedienelemente gut erreichbar. Vorteil DS: Weil dieser aufklappbar ist, wird das Spielen nicht eingeschränkt. Nachteil PSP: Auf der Rückseite findet sich eine Klappe, die das Öffnen des UMD-Schachts ermöglichen soll – das tat sie beim Testmodell wegen zu enger Toleranzen jedoch nicht. Nett: Auf www.madcatz.com lässt sich ein Editor für PCs herunterladen, mit dem Ihr eigene Motive einsetzt und als Bild speichert. Ausdrucken und Ausschneiden müsst Ihr das Motiv aber selbst.



Custom Showcase

Hersteller	>> Mad Catz
Zirka-Preis	>> 20 Euro
Wertung	6 von 10

Witzige Idee, aber etwas umständlich: Die Skins für DS und PSP halten nicht so sicher wie aufklebbare Folien.

Reinigungs-Set

Care Pak



Für sorgsame PSP-Besitzer hat Mad Catz ein Schutzpaket geschnürt: Hier findet Ihr eine durchsichtige Schutzhülle, die ebenso bei den 'Custom Showcases' (links) verwendet wird. Daneben dürfen ein Reinigungstuch und vier UMD-Hüllen nicht fehlen. Um Verschmutzungen, Staub und leichte Kratzer von UMDs zu entfernen, empfiehlt sich das beiliegende Reinigungssystem, in dem die Disc Platz findet. Zuvor tragt Ihr die Emulsion auf, danach wird einige Male gedreht. Komplettiert wird das Set durch drei große Ersatz-Analogsticks, die für bessere Griffigkeit sorgen sollen.

Hersteller	>> Mad Catz
Zirka-Preis	>> 20 Euro
Wertung	5 von 10

Das Set versammelt allerlei Reinigungs-Schnickschnack, die PSP sowie UMDs schützen – leider mit zu hohem Preis.

Tasche

Carrying Case N7



Gewohnt vorbildlich verarbeitet präsentieren sich die offiziellen Nintendo-Taschen von Bigben. Dabei gefällt das Modell N7 mit sehr widerstandsfähigem Stoff-Schutz für den DS sowie den DS Lite. Das Handheld wird durch ein Gummiband arretiert, während Zubehör wie Ladegerät, Kabel und natürlich Spielmodule in zwei Innentaschen mit Reißverschluss unterkommen. Ein einstellbarer Schultergurt mit Schnappverschluss rundet die gelungene Tragetasche ab.

Hersteller	>> Bigben
Zirka-Preis	>> 20 Euro
Wertung	7 von 10

Die widerstandsfähige Tasche lässt den DS nicht im Regen stehen und wartet mit viel Stauraum auf.

Schummel-Software

Cheat Saves





DS-Spielstände werden auf Knopfdruck vom bzw. zum PC übertragen.

Das von anderen Konsolen bekannte Cheat-System Xploder findet nun auch auf dem DS Einzug. Dazu nötig ist ein Windows-PC, auf dem Ihr die beiliegende Software installiert. Per USB-Adapter (im Lieferumfang) dürfen dann Spielstände direkt auf Euer Spielmodul übertragen werden. Umgekehrt geht's auch: So könnt Ihr sauer verdiente Savegames auf dem PC archivieren. Das ist auch ratsam, schließlich überschreibt die Software rigoros bereits erspielte Erfolge. Die einfache Bedienung des Programms kann allerdings die sehr magere Auswahl an vorhandenen Spielständen kaum aufwiegen. Immerhin darf im Internet nach dem passenden Titel gesucht werden. Der Haken: Dazu müsst Ihr Euch zwangsregistrieren. Negativ stoßen uns ebenso die langsame Übertragungsgeschwindigkeit und der hohe Preis auf.

Cheat Saves

Hersteller	>> Bigben
Zirka-Preis	>> 55 Euro
Wertung	4 von 10

Einfach anzuwenden, aber überteuert: Spielstand-System, das zumindest als Backup-Lösung taugt.

Außerdem erhältlich >>



Sound System

Logic 3 • 70 Euro • für Sony PSP

Bereits in der ersten *Mobile Gamer* getestet, bringt Logic 3 ihr 'Sound System' nun auch in schickem Weiß heraus – an der Wertung (6 von 10 Punkten) ändert sich nichts.



Aufbewahrungsbox

Bigben • 10 Euro • für Nintendo DS Lite

Transporthüllen sind ja nix Neues: Diese kommt jedoch im Design eines zu groß geratenen DS daher und nimmt neben dem Handheld auch drei Module samt Stylus auf.



Die Sims Modding Skins

Pebble • 12 Euro für Nintendo DS und DS Lite

Zuckersüß: Pebble bietet Klebefolien für DS und DS Lite mit putzigen "Die Sims 2: Haustiere"-Motiven an.



External AA Power Pack

Logic 3 • 10 Euro • für Sony PSP

Notstromaggregat: Der externe Reserve-Akku beliefert die PSP mit fünf Stunden Strom. Die dazu nötigen vier AA-Batterien finden sich netterweise im Lieferumfang.

Spieletipps >>

Tipps-Hotline (1,86/Min)
0900/1101944



Lego Star Wars 2

PASSWÖRTER

Leicht verdientes Geld
In der Mos-Eisley-Cantina am Anfang des Spiels könnt Ihr mit dem Barkeeper sprechen, um diverse Einstellungen vorzunehmen. Wählt mit den Schultertasten die 'Extras'-Option aus und nutzt das folgende Codewort, um Euch zehn Credits aufs Konto zu schaufeln. Speichert nach der korrekten Eingabe des Passwortes Euren Spielstand.

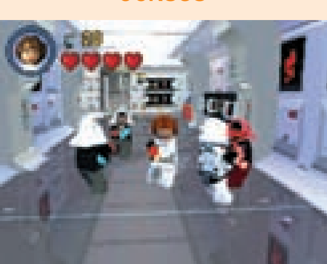
4PR28U



DS Anlaufstelle für Cheats aller Art: die Mos-Eisley-Cantina auf Tattooine.

Wörter der Macht
Setzt die aufgelisteten Passwörter in der Mos-Eisley-Cantina ein, um viele Bonus-Charaktere aus dem "Star Wars"-Universum freizuschalten. Allerdings müsst Ihr vorher jede Menge Credits ganz regulär verdienen, denn die Charaktere lasen sich erst mit genügend Kohle freikaufen.

Charakter	Passwort
Tie Interceptor	QYA828
Tie Fighter	HDY739
IG 88	NXL973
Geist von Ben Kenobi	BEN917
Gonk-Droide	NFX582
Imperator	HHY382
Imperiale Wache	MMM111
Ewok	TTT289
Boba Fett	HLP221
Skiff-Wache	GBU888
Palastwache	SGE549
Bib Fortuna	WTY721
Gamorreanische Wache	YZF999
Bespin-Wache	VHY832
Ugnaught	UGN694
Snow Trooper	NYU989
Stormtrooper	PTR345
Lobot	UUB319
Rebellenpilot	CYG336
Rebellensoldat (Hoth)	EKU849
Han Solo	UCK868
Grand Moff Tarkin	SMG219
Imperialer Offizier	BBV889
Tie Fighter Pilot	NNZ316
Todesstern-Trooper	BNC332
Beach-Trooper	UCK868



DS In Zonen mit doppelter Punktezählung lohnt sich der Kameradenmord.

Charakter-Tipps


Rebell: Der Standard-Charakter hat eine Distanzwaffe und lässt sich in der Cantina modifizieren. Nützlich ist der Greifhaken, mit dem Ihr Abgründe überwindet. Figuren mit Revolver-Waffen können Schüssen ausweichen.



Droiden: Öffnen Schalter sowie Türen und sind mit Selbstzerstörungs-Extra (siehe unten) wahre Massenvernichtungswaffen. Ansonsten solltet Ihr die schwachen Droiden möglichst meiden.



Kopfgeldjäger: Verfügen über ferngelenkte Bomben. Damit zerstören sie metallische Objekte für Extras. Einige setzen praktische Tarnschirme ein.

Droiden-Selbstzerstörung
Kauft Euch dieses Extra , wenn Ihr Probleme mit großen Gegnermassen habt. Lenkt den Droiden ins Getümmel und zündet!

Doppelte Punktezählung
In manchen Zonen bekommt Ihr für Kills die doppelte Menge Credits. Tötet Ihr hier wiederholt Spieler 2, hagelt es Moneten.



Rengoku 2: The Stairway to Heaven

HEAVEN-A, -B, & -C
Um die himmlischen Spezial-Modi freizuschalten, müsst Ihr Euch bis zum achten Level vorkämpfen und dort Gryphius abschlachten. Nach Eurem Sieg geht Ihr durch das Tor hinter Euch, wenn Ihr das Primordium nach der Zwischensequenz erneut betreten habt.



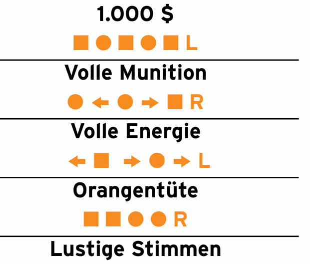
Star Fox Command

Mal was anderes hören
Wenn Ihr nicht sowieso schon motiviert seid, die Galaxie mit Fox McLoud zu retten, gibt Euch dieses Geheimnis vielleicht den nötigen Ansporn: Nachdem Ihr alle Missionen geschafft habt, winkt nicht nur der Schicksalsschlüssel, im Titelbild ertönt auch eine alternative Hintergrundmusik.



Der Pate

Mafiöse Cheats
Pausiert Euer Spiel und gebt einen der aufgelisteten Codes ein, um in der rauen Mafia-Welt des Vito Corleone zu überleben. Behaltet jedoch die Uhr im Auge, denn jeder Cheat wirkt nur für fünf Minuten und muss danach erneut aktiviert werden. Verschätzt Ihr Euch in der Zeit, landet Ihr wie Luca Brasi bei den Fischen.



Cheat	Code
1.000 $	■ ● ■ ● ■ L
Volle Munition	● ← ● → ■ R
Volle Energie	← ■ → ● → L
Orangentüte	■ ■ ● ● R
Lustige Stimmen	← → → ← ● ●

CHEATBOX

Def Jam Fight for NY: The Takeover

Bonuspunkte

Im Hauptmenü von "Def Jam Fight for NY: The Takeover" könnt Ihr im 'Extras'-Menü die Option 'Cheats' finden. Gebt hier die im Folgenden aufgelisteten Codewörter ein, um diverse Bonus-Pakete abzustauben.

REALSTUFF
100 Punkte

GOUNDRGRND
100 Punkte

THEEMCEE
100 Punkte

BULLETPROOF
100 Punkte

DASTREETS
100 Punkte

REAL STYLE
200 Punkte

SUPER FREAK
200 Punkte

DRAGONHOUSE
200 Punkte

NEWYORKCIT
300 Punkte



Kleines Bild: Hier könnt Ihr sämtliche Cheats loswerden. Großes Bild: Geschafft! 100 Punkte sind Euer. Leider dürft Ihr jedes Codewort nur einmal benutzen.

Bonusmusik

Die hier versammelten Codewörter bescheren Euch zusätzliche Musiktracks, wenn Ihr sie im 'Cheats'-Menü einsetzt. Wir haben den Interpreten in Blau und den Song in Rot aufgelistet.

LOYALTY
Nine
'After Hours'

MILITAIN
C-N-N
'Anything Goes'

CHOPPER
Baxter
'Blindside'

BIGBOI
Outkast
'Bust'

CHOCOCITY
Comp
'Comp'

AKIRA
Chiang
'Dragon House'

PLATINUMB
Bless
'Get in Now'

GHOSTSHELL
Chiang
'Ktot'

KIRKJONES
Sticky Fingaz
'Man Up'

GONBETRUBL
Ric-A-Che
'Lil Bro'

RESPECT
Public Enemy
'Move!'

POWER
Ice-T
'Original Gangster'

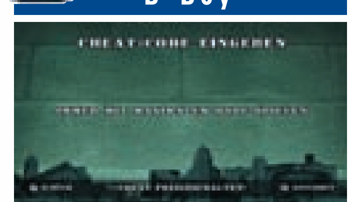
ULTRAMAG
Ultramagnetic MCs
'Poppa Large'

SIEZE
Bless
'Sieze the Day'

CARTAGENA
Fat Joe
'Take a Look at my Life'

PUMP
Joe Budden
'Walk with Me'

B-Boy



In der Cheat-Eingabeaufforderung benutzt Ihr die folgenden Codes.

Ihr (und der Gegner) verfügt stets über maximale Hype-Energie
15483

Beat-Anzeige verstecken
56239

Als Host 1 spielen
35535

Als Rack spielen
61275

King of the Ring!
83083

Alle Klamotten freischalten
20014

Alle Jam-Modus-Charaktere freischalten
92750

Alle Jam-Modus-Levels freischalten
92750

Gangs of London

Bandenkriegskunst

Die folgende Liste hilft Euch, eine perfekte Strategie im Bandenkrieg rund um die englische Hauptstadt zu entwickeln. Übernehmt Ihr nämlich eines der aufgelisteten Gang-Hauptquartiere im Story-Modus, werden verschiedene Charaktere und Fahrzeuge im freien Spiel verfügbar. Die blau markierten Hauptquartiere lohnen Eure Mühen erst bei wiederholter Eroberung.

Andy Steel
Steel Gang HQ

Andy Steels Fahrzeug
Steel Gang HQ

Asif Rashid
Gebrüder Talwar HQ

EC2 CrewTalwar-Fahrzeug
Gebrüder Talwar HQ

Fahrzeug
EC2 Crew HQ

Mason Grant
EC2 Crew HQ

Morris Kane
Kane Firm HQ

Morris Kanes Auto
Kane Firm HQ

Shan Chu Yang
Wasserdrachen Triaden HQ

Yang
Wasserdrachen Triaden HQ

Zakharov
Zakharov Organisation HQ

Zakharovs Fahrzeug
Zakharov Organisation HQ

Gangsterbosse

Mit schweren Jungs geht's besser: Entnehmt unserer geheimen schwarzen Liste, auf welche Weise Ihr die unterschiedlichen Bandenboss-Figuren der "Gangs of London" für den Story-Modus freischaltet.

Andy Steel
Tötet ihn im Story-Modus

Asif Rashid
Beendet das Tutorial der Gebrüder Talwar

Mason Grant
Beendet das Tutorial der EC2 Crew

Morris Kane
Absolviert Mr. Kanes Turorial

Shan Chu Yang
Erledigt das Tutorial der Wasserdrachen

Zakharov
Beendet sein Turotial

Beinhart-Modus

Der unfassbar schwere 'Bloody Hard'-Schwierigkeitsgrad ist die heftigste Herausforderung, die "Gangs of London" einem PSP-Ganoven zu bieten hat. Um Euch dieser extrem kniffligen Aufgabe zu stellen, müsst Ihr lediglich die gesamte Stadt im Story-Modus mit einer beliebigen Gang übernehmen.



Talking to me? Als gefürchteter Bandenboss flößt Ihr Ehrfurcht ein.



Mega Man ZX

Boss Plushies

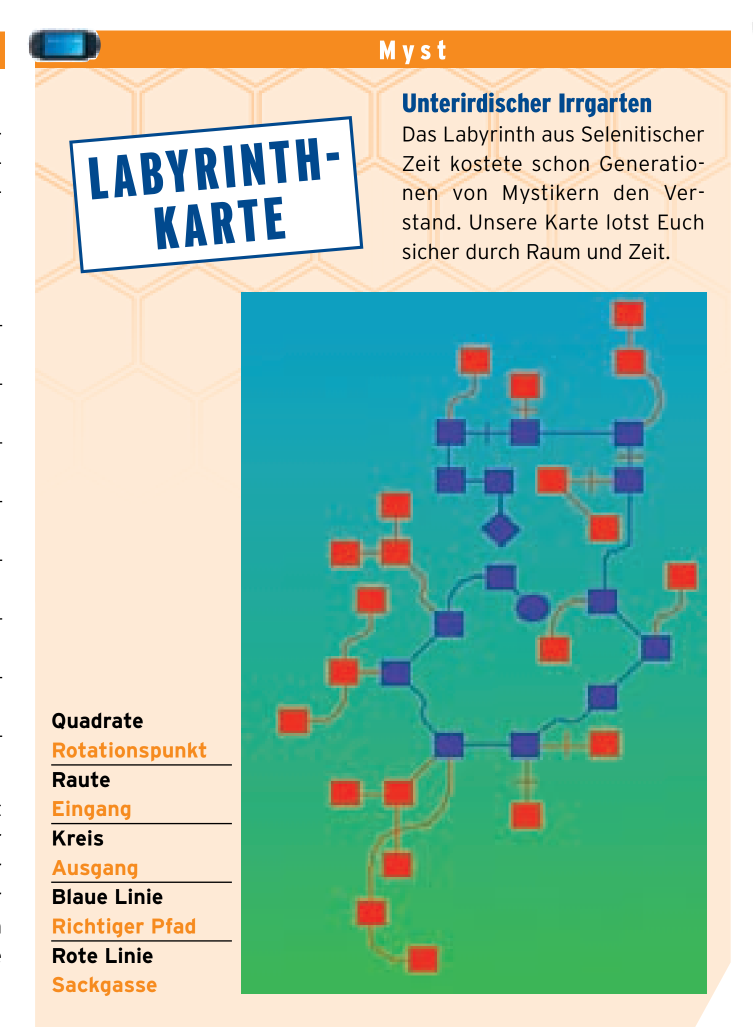
Um die begehrten Plushies einzusacken, müsst Ihr die angegebenen Bosse besiegen, ohne die beschriebene Stelle zu attackieren.

Plushie	Stelle
Fistleo Plushie	Fistleos Kopf
Flammole Plushie	Flammoles Arme
Hivolt	Hivolts Flügel
Hurricaune	Hurricaunes Nacken
Leganchor	Leganchors Kopf
Luerre	Luerres Kopf
Protector	Protectors Brust
Purprill	Purprills Arme

Puppenspiel

Die Puppe in Prairies Raum lässt ein 'W-Can'-Item fallen, wenn Ihr sie unter Dauerfeuer setzt und Ihr nicht schon eines im Inventar habt. Schneidet die Puppe vom Seil los, um schneller Ergebnisse zu erzielen.

Myst



Unterirdischer Irrgarten

Das Labyrinth aus Selenitischer Zeit kostete schon Generationen von Mystikern den Verstand. Unsere Karte lotst Euch sicher durch Raum und Zeit.

Symbol	Bedeutung
Quadrate	Rotationspunkt
Raute	Eingang
Kreis	Ausgang
Blaue Linie	Richtiger Pfad
Rote Linie	Sackgasse



Mario vs. Donkey Kong 2

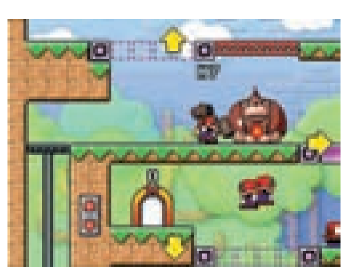
Special-Kits

Gewinnt die angegebene Zahl Minispiele, um die gefragten Special-Kits freizuschalten.

Special-Kit	Minispiele
Special-Kit 1: Mini-Toad	3 Minispiele
Special-Kit 2: Mini-Peach	6 Minispiele
Special-Kit 3: Mini-Donkey	9 Minispiele

Versteckte Bosse

Nachdem Ihr das Spiel gewonnen habt, könnt Ihr im Keller des Affenhauses zwei versteckte Bosse freischalten. Dafür müsst Ihr jeweils 40 Silber- und ebenso viele Goldsterne einsammeln.



Wer fleißig spielt, kann auch andere Minis außer Mario steuern.



Pokémon Mystery Dungeon

PASSWÖRTER

Gebt die folgenden Passwörter ein, bevor Ihr Euer Spiel ladet. Die Möglichkeit hierzu besteht in der 'Wonder Mail'. **W** steht für das weibliche Symbol, **M** für das männliche. Auf diese Weise schaltet Ihr zahlreiche Gebiete und Figuren frei.

Freischaltung	Passwort
Donnerwellen-Höhle in der himmelblauen Ebene	0?09PMY ??+73+H?F+?204M?W
Felsenhöhle	3?2N82Y?4Q8341? W...65R...!?W
Mondblick-Berg	0?05760?4WP4KX?6- ?0553?-
Himmelblaue Ebene	5?2YQW0??T0QJC?M FH16WR?W
Mondblick-Areal	6?2+W40??QN3PC? Q8J06SY?F
Feebas als wildes Pokémon	X?7PW?+??XP6RJ?QFCJ 5?W??
Mantine als wildes Pokémon	4??N22...??Q6JH3?M8470JW
Roselia als wildes Pokémon	F?4N+WT??+6NFR?JF? 6685?W
Porygon als wildes Pokémon	F?434?t?429H90?7H 56R8K?W
Lapras freischalten	F?J?690?4Q6CC!??8? 668Q?W
Feebas freischalten	X?7PW?+??XP6RJ? QFJC5?W??
Mantine freischalten	4??N22...??Q6JH3?M 8470
Minun freischalten	F?RPF?...??+7?CT?H64? 0R???
Roselia freischalten	F?4N+WT??+6NFR?JF? 6685?W
Pantomime Jr. Statuette	461F0JT?0+7X(...)Q?HRNN 0J W?Q
Pika-Band	??7YW1+??- PQHC?MS6?0+Q?W
Silbergummi	4?9C33+??M7-!P?XS4 66C11?W
TM-Brüller	4?MJ4PT?0?7QHF?90 470?5?K
TM-Folter	F?CN310?4QR- PS?0H67RM0?W
Weißer Gummi	??7N21X??Q640??Y84 60...R?W
'Weavile Fig'-Mission	??7S0NF?4!M1- 2?(...)+MN0J??Q



Juiced: Eliminator

Alles freischalten

Gebt in der Cheat-Eingabe im 'Extras'-Menü von "Juiced: Eliminator" das untenstehende Passwort ein, um sämtliche Fahrzeuge und Strecken der Raserhatz freizumogeln.

PIES



Mit den Pfeiltasten scrollt Ihr nach oben und unten, um das Wort einzugeben.



Lost Magic

Bosse kämpfen für Euch

Ihr wollt die fetten Endgegner von "Lost Magic" auf Eurer Seite haben? Dann probiert den 'Freispiel'-Modus aus! Jeder besiegte Boss ist hier frei anwählbar.

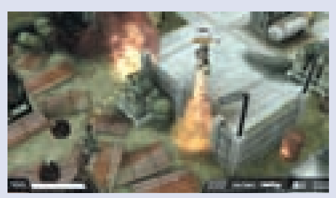
PLAYER'S GUIDE

KILLZONE LIBERATION

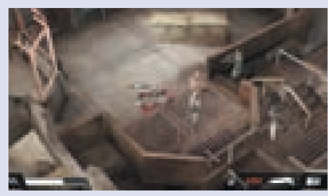
Leitfaden für Frontsoldaten: Kampfgrundlagen, Waffenkunde und Boss-Taktiken im Überblick.

"Killzone: Liberation" – das ist knallharte Action, bei der selbst Profis ins Schwitzen kommen. Das Durchspielen können wir Euch zwar nicht abnehmen, doch Euren Kampf gegen die Helghast informell unterstützen. Auf zwei Seiten erfahrt Ihr die wirksamsten Taktiken gegen Soldaten und Endgegner. Wir nehmen das Waffenarsenal unter die Lupe und sagen Euch, vor welcher Bleispritze sich der Gegner besonders fürchtet. Außerdem verraten wir von drei Missionen den Standort der Geldkoffer. In besagten Levels steuert Ihr Panzer, Luftkissenboot oder Jet-Pack, was es schwieriger macht, die Koffer zu finden. *jw*

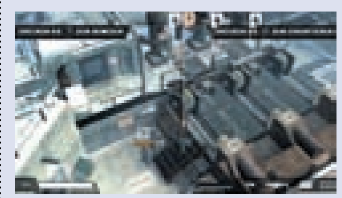
Kampftaktiken: Mit simplen Regeln überlebt Ihr den Kampf gegen die Helghast



Die Flammenwand versperrt den Weg; versucht es mit Granaten.



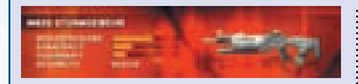
Die Schrotflinte erledigt die meisten Gegner mit zwei Schüssen.



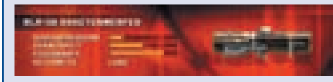
Teamkampf: Rico kann Hindernisse sprengen, Luger klettern.

Schon auf leichtem Schwierigkeitsgrad fordert "Killzone" taktisches Geschick. Die Levels sind großzügig mit Deckung ausgestattet, also nutzt sie auch. Harrt geduckt hinter einem unzerstörbaren Objekt aus, denn jeder Feind verlässt früher oder später seine Deckung und geht zum Angriff über. Wer eine aggressivere Taktik vorzieht, sollte sich richtig bewaffnen: Offensives Vorgehen funktioniert nur in Kombination mit der Schrotflinte. Schnellfeuergewehre, Armbrust oder Pistole richten auf kurze Distanz zu wenig Schaden an. Granaten sind immer nützlich, vor allem gegen schwer bewaffnete oder gepanzerte Gegner. Den Flammenwerfer-Helghast könnt Ihr beispielsweise nur mit Splitterbomben aus der Reserve locken. Achtet auch auf die Umgebung: Mit entflammbaren Fässern könnt Ihr mehrere Gegner ausschalten.
Im Team solltet Ihr versuchen, die Helghast einzukesseln. Euer Kamerad ist ein fleißiger Kämpfer, im Eifer des Gefechts vergisst er jedoch oft, sich in Deckung zu begeben. Weist dem Partner vor einem Scharmützel einen sicheren Platz zu – seine Fähigkeiten wollt Ihr nicht missen. Luger und ihre explosive Armbrust eignen sich hervorragend, um gegen Helghast mit Schutzschild vorzugehen. Auch gegen nicht-humanoide Gefahren gibt es gezielte Taktiken: Spinnenminen etwa lassen sich mit Geschick gegen den Feind einsetzen. Lauft nahe genug an einen Helghast heran, damit das explosive Krabbeltier von Euch ablässt und den Gegner ansteuert. Ist gerade kein Opfer greifbar, müsst Ihr selbst mit dem Vieh fertig werden: Wendet den Hechtsprung an, sobald der Timer für die Zündung ertönt. Ihr könnt die Spinnenminen auch abschießen. Benutzt dafür ein Schnellfeuergewehr. Lichtschrankminen sind weniger lästig: Die Laserfallen lassen sich ausmanövrieren, entschärfen oder abschießen. Vorsicht ist bei getarnten Bodenminen angesagt, vor allem wenn Ihr mit dem Panzer manövriert. Besteht keine Möglichkeit auszuweichen, bringt die Minen mit einer Splittergranate zum Explodieren. Spielt im jedem Fall schon während der Solokampagne die freigeschalteten Herausforderungen, um Eure Fähigkeiten upzugraden. Mehr Granaten und Gesundheit locken.

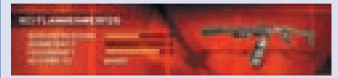
Kleine Waffenkunde: Was taugen die Witwenmacher und welches ist die beste Wumme?



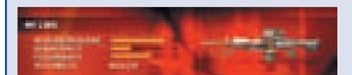
M82G Sturmgewehr
Die Standardwumme der ISA ist zuverlässig, aber nicht sonderlich durchschlagsstark. Das Magazin fasst 32 Kugeln, die nicht als Dauerfeuer, sondern in kurzen Salven abgeschossen werden.



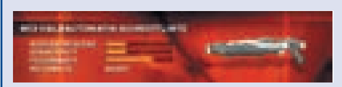
BLR-06 Raketenwerfer
Zu dem Raketenwerfer gibt es nicht viel zu sagen: Der Werfer fasst drei Raketen, die alle großen Schaden anrichten. Allerdings ist die Waffe unhandlich und sollte nur gegen Bossgegner und Maschinen eingesetzt werden.



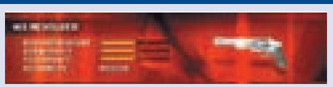
VC1 Flammenwerfer
Der Flammenwerfer hält Feinde effektiv auf Distanz – an die tödliche Flammenwand wagt sich selbst der mutigste Helghast nicht heran. Allerdings sind Kugelwaffen im Nah- und Fernkampf deutlich handlicher.



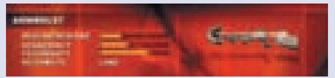
M1 LMG
Neben der Schrotflinte die beste Waffe. Der große Vorteil der Gatling-Gun (neben der Durchschlagskraft) ist die unbegrenzte Munition – Ihr benötigt keine zusätzlichen Kugeln. Leider überhitzt die Waffe schnell. Wer damit umzugehen weiß, hält mit der Gatling-Gun einen hervorragenden Ballermann in der Hand.



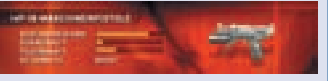
M13 Halbautomatik-Schrotflinte
Das Schrotgewehr ist eine der effektivsten Waffen im Spiel. Die meisten Feinde erledigt sie mit zwei Schüssen. Einen Nachteil hat die Waffe aber: Um dem Gegner ausreichend Schaden zuzufügen, müsst Ihr bis auf wenige Schritte an ihn heran. Ein Magazin fasst zwei Schrotpatronen.



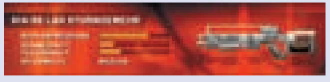
M3 Revolver
Der Revolver vereint Stil und Kraft: Bereits der erste Schuss fegt den Gegner von den Füßen. Weil die Kugeln jedoch einzeln verschossen werden und die Kammer nur sechs Patronen fasst, ist der Revolver für den Kampf mit mehreren Helghast nur bedingt zu empfehlen



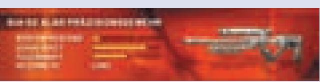
Armbrust
Die Armbrust respektive deren explosive Pfeile fügen Helghast und Maschinen gleichermaßen großen Schaden zu. Die Armbrust solltet Ihr allerdings aus einiger Entfernung einsetzen: Die Pfeile explodieren erst nach ein paar Sekunden – und Ihr wollt doch keinen Schaden nehmen, oder?



IvP-18 Maschinenpistole
Die MP fasst zwar nur 24 Kugeln, verschießt diese aber mit hoher Frequenz und mit Streuwirkung. Auch aufgrund der schnellen Nachladezeit solltet Ihr den Einsatz der Maschinenpistole in Erwägung ziehen.



StA-52 LAR Sturmgewehr
Im Gegensatz zum M82G verschießt dieses Sturmgewehr sein 40-Kugel-Magazin als schnelles Dauerfeuer. Aufgrund der kurzen Nachladezeit (etwa 3 Sekunden) eignet sich das Gewehr hervorragend für den Kampf.

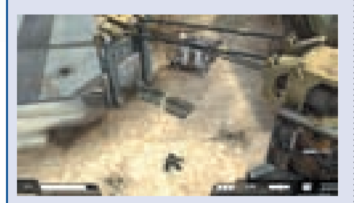


StA-52 SLAR Präzisionsgewehr
Die Kammer des Präzisionsgewehrs fasst nur eine Kugel, diese fügt dem Gegner aber erheblichen Schaden zu. Um die Waffe jedoch effektiv nutzen zu können, müsst Ihr auf Distanz zum Feind bleiben. Eine Zoom-Optik gibt es leider nicht.

Bockige Bossgegner: So besiegt Ihr die stärksten Gegner

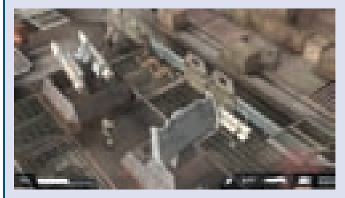
Jeder Spieler braucht eine Nemesis – in "Killzone: Liberation" stellen sich Euch fünf Gegenspieler in den Weg. Am Ende eines jeden Kapitels wartet ein Bossgegner auf Euch.

Kapitel 1 - Der Panzer
Den ersten schweren Gegner müsst Ihr nicht bekämpfen. Ihr könnt den rollenden Stahlkoloss sogar für Eure Zwecke benutzen: Lockt den Panzer zu den Kabelwinden und positioniert Euch so, dass seine Schüsse die Seile durchtrennen. Weicht ansonsten den Raketen via Hechtrolle aus. Bevor Ihr die letzte Kabelwinde zerstört, sorgt dafür, dass der Panzer sich in der Mitte auf der Plattform befindet. Durch die gekappten Seile rauscht der Panzer samt Plattform in die Tiefe. Ansonsten lasst den Gegner links liegen und begebt Euch zum Exfiltrationspunkt.



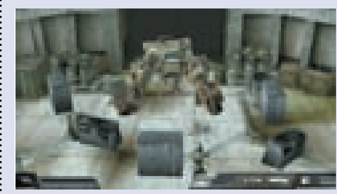
Lockt den Panzer zu den Winden, damit seine Raketen die Seile kappen. So spart Ihr Munition.

Kapitel 2 - Das Kommandoschiff
Das Helghast-Kommandoschiff ist kein Gegner im eigentlichen Sinn. Stattdessen müsst Ihr das Boot vor angreifenden Feinden beschützen. Bleibt dazu in der Mitte des Schiffs und wartet, bis die Helghast zu Euch kommen. Holt Euch die Schrotflinte aus der Vorratskiste und lasst nicht zu, dass die Gegner Bomben auf dem Deck anbringen.



Wartet in der Nähe der Versorgungskiste auf den Gegner. Die Helghast wollen Bomben an mehreren Stellen legen.

Kapitel 3 - Der Kampfpanzer
Dieser Boss ist gemeingefährlich. Der Kampfpanzer bewegt sich zwar nicht, verfügt aber über vier verschiedene Angriffe: Er wirft mit Granaten, denen Ihr jedoch einfach ausweichen könnt. Das Maschinengewehr an seiner Schnauze feuert einen tödlichen Bleiregen auf Euch ab. Ferngelenkte Raketen und Spinnenminen runden das tödliche Sortiment ab. Das größte Problem ist das MG: Allen anderen Angriffen könnt Ihr ausweichen, aber das Schnellfeuergewehr zerstört die schützende Deckung und lässt Euch nicht genügend Zeit, seine verwundbaren Stellen effektiv unter Beschuss zu nehmen. Schnappt Euch also als Erstes den Raketenwerfer aus dem Vorratsbehälter. Wartet ab, bis der Mech Granaten wirft und schießt dann einige gezielte Raketen auf das MG. Ist das Schnellfeuergewehr erledigt, habt Ihr das Schlimmste überstanden. Die Spinnenminen sind zwar lästig, halten aber deutlich weniger Beschuss als die normalen Krabbelviecher aus. Jetzt müsst Ihr nur noch den Raketen ausweichen und mit etwas Geduld zwingt Ihr auch diesen Gegner in die Knie.



Das MG zerstört Eure Deckung. Vernichtet deshalb das Schnellfeuergewehr als Erstes.

Kapitel 4 - Der Mech
Mit diesem Gesellen wollt Ihr Euch nicht im Nahkampf anlegen. Im Gegensatz zu Euch kann der Mech die schrägen Bodenplatten von beiden Seiten passieren, während Ihr nur von einer Richtung darüberlaufen könnt. Versucht immer, die Plattform in der Mitte zwischen Euch und den Mech zu bringen. Feuert kurze Salven ab, so haltet Ihr Euch den Gegner immer gegenüber. Falls Ihr Granaten habt, setzt sie ein. Ansonsten empfiehlt sich die Helghast-Gatling-Gun.



Bleibt auf Distanz und feuert kurze Salven ab. Dann sollte der Mech kein Problem für Euch sein.

Kapitel 4 - Der Endboss
Der letzte Gegner im Spiel fordert Euch in drei Arealen zum Kampf. Weil Ihr dem Endgegner nie direkt gegenübersteht, empfiehlt sich hier eines der vielen Schnellfeuergewehre statt der Schrotflinte. Granaten helfen gegen diese Nemesis nur bedingt. Werft Ihr die Splitterbomben in Richtung des Schurken, flüchtet dieser rechtzeitig aus dem Explosionsradius. Ihr könnt die Granaten also dazu benutzen, ihn aus der Deckung zu locken. Nach den ersten beiden Arealen, wo ein fast gleichwertiges Duell zwischen Euch und dem Gegner herrscht, macht es sich der Boss in einem MG-Geschütz bequem. Nehmt nicht direkt die Flak unter Beschuss, sondern zielt auf die beiden Generatoren links und rechts. Sind diese zerstört, müsst Ihr den Gegner noch auf traditionelle Weise im Schusswechsel erledigen.

Geld regiert die Welt: Die Standorte der Geldkoffer in den drei Vehikelmissionen

Damit Ihr nicht lange den schützenden Panzer oder das Luftkissenboot verlassen müsst oder mit dem Jet-Pack in den Abgrund stürzt, haben wir für Euch die Geldkoffer in den jeweiligen Missionen ausfindig gemacht. Die blauen Punkte markieren den Standort.

Grand Theft Auto Vice City Stories

TIPPS & CHEATS

Wer ein erfolgreicher Gangster werden will, muss sich an bestimmte Regeln halten!

Willkommen im sonnigen "Vice City": Im zweiten "Grand Theft Auto" für die PSP dreht sich alles um Soldat Vic Vance, der im Auftrag seiner Vorgesetzten ein stattliches Nebeneinkommen erwirtschaftet – natürlich illegal und am Fiskus vorbei.

Obwohl die Missionen häppchenweise die Neuerungen erklären, werden Einsteiger etwas planlos auf die City losgelassen – mit unseren Tipps startet Ihr eine erfolgreiche Gangsterkarriere. Wenn's trotzdem mal zu knifflig wird, könnt Ihr zudem Cheats in Anspruch nehmen. *oe*

Mehrspieler-Taktiken

In "Vice City" lassen sich diverse Mehrspieler-Wettbewerbe veranstalten: 'Vice City Survivor', 'Protection Racket', 'Tanks for the Memories', 'The Hitlist' und 'Street Rage' kennt man schon aus dem PSP-Vorgänger. Wir verraten Euch Taktiken zu den neuen Spiel-Modi.

Empire Takedown
Beide Teams starten in ihrem Versteck und schnappen sich den Plastiksprengstoff in der Mitte der Karte. Wer ihn zuerst erwischt, muss ihn in der Basis des Gegners platzieren und ihn bis zur Detonation bewachen. Teamplay ist hier ausschlaggebend, dabei solltet Ihr immer einen Schritt voraus sein: Wenn der Gegner den Sprengstoff zuerst erwischt, empfangt Ihr ihn an der eigenen Basis mit einem Kugelhagel. Teilt Euer Team deshalb in Jäger und Verteidiger auf.

Taken for a Ride
Schnappt dem feindlichen Team die Gang-Boliden weg und stellt sie in Eure Garage. Wenn sich hier alle Spieler eines Teams auf den Diebstahl konzentrieren, werden sie nie gewinnen. Auch in dieser 'Capture the Flag'-Variante solltet Ihr Eure Truppe teilen, damit mindestens ein Spieler den eigenen Flitzer im Auge behalten kann. Denn nur wenn Ihr beide Wagen in Eurem Besitz habt, könnt Ihr das Match gewinnen.

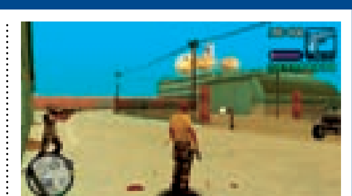
VIP RIP
Ein Spieler muss fünf Brieftaschen in der City einsammeln und sich in Sicherheit bringen, die anderen jagen ihn. Als Solist solltet Ihr im Zickzack durch die Stadt fahren, damit die Gegner Euch nicht einkreisen können. Wenn Euch einer überholen will, biegt Ihr schnell ab – das verschafft Euch einige Augenblicke Zeit. Bei mehreren cleveren Remplern habt Ihr kaum Chancen: Spezialisiert Euch auf besonders schnelle oder wuchtige Gefährte, um Euch einen Vorteil zu verschaffen.

Grand Theft Auto
Beim großen Autodiebstahl beschaffen die Spieler eine vorgegebene Liste an Vehikeln: In diesem Modus müsst Ihr mit den Wagentypen bestens vertraut sein. Außerdem solltet Ihr die Standorte der vielen geparkten Fahrzeuge kennen und wissen, wo manche Autotypen häufiger auftreten – Ihr braucht viel Routine aus dem Solo-Abenteuer. Seid zudem vorsichtig: Der Sieger liefert nicht nur die meisten Autos, sondern diese auch in bestem Zustand.

Might of the Hunters
Die Spieler geben Vollgas, um als Erster den Kampfhubschrauber zu ergattern. Sobald Ihr ihn kontrolliert, nehmt Ihr aus der Luft die Gegner aufs Korn. Für diesen Modus solltet Ihr Raketenwerfer und Sniper-Rifle einpacken, um effektiv zu reagieren, wenn der Gegner im Heli sitzt. Umkreist im Team den Helikopter, damit sich immer ein Spieler in seinem Rücken befindet und in aller Ruhe zielen kann – die Flugmaschine ist nicht wendig genug, um schnell zu reagieren.

Cheats

Ihr wollt das Wetter in Vice City wechseln oder Euren Helden erfrischen, ohne erst ein Energie-Herz suchen zu müssen? Mit unseren Cheats gelingt dies auf Knopfdruck: Gebt sie während des laufenden Spiels ein und beachtet, dass sie dabei auch Kommandos wie Feuer und Autodiebstahl aktivieren können. Deshalb aufgepasst, dass Ihr Euch mit der Eingabe nicht unbeabsichtigt in eine prekäre Situation bringt.



Sinnlose Schusswechsel in der Kaserne: Beim 'Bürgerkrieg'-Cheat zücken sämtliche Einwohner die Waffen.

250.000 Dollar

↑, ↓, ←, →, ✖, ✖, L, R

Alle Autos zerstören
L, R, R, ←, →, ■, ↓, R

Autos können hüpfen (mit ↓)
↓, ←, ↑, L, R, ▲, ●, ✖

Autos weichen aus
↑, ↑, →, ←, ▲, ●, ●, ■

Bewölkter Himmel
←, ↓, L, R, →, ↑, ←, ■

Bürgerkrieg
R, L, L, ↓, ←, ●, ↓, L

Chromwagen
→, ↑, ←, ↓, ▲, ▲, L, R

Cops ignorieren Euch
↑, →, ▲, ▲, ↓, ←, ✖, ✖

Energie
↑, ↓, ←, →, ●, ●, L, R

Klares Wetter
←, ↓, R, L, →, ↑, ←, ✖

Langsames Spiel
←, ←, ●, ●, ↓, ↑, ▲, ✖

Leute folgen Euch
→, L, ↓, L, ●, ↑, L, ■

Müllwagen erschaffen
↓, ↑, →, ▲, L, ▲, L, ▲

Nebel
←, ↓, ▲, ✖, →, ↑, ←, L

Passanten greifen an
↓, ▲, ↑, ✖, L, R, L, R

Passanten haben Waffen
↑, L, ↓, R, ←, ●, →, ▲

Regenwetter
←, ↓, L, R, →, ↑, ←, ▲

Rhino erschaffen
↑, L, ↓, R, ←, L, →, R

Schnelle Uhr
R, L, L, ↓, ↑, ✖, ↓, L

Schnelles Spiel
←, ←, R, R, ↑, ▲, ↓, ✖

Schutzweste
↑, ↓, ←, →, ■, ■, L, R

Schwarze Autos
L, R, L, R, ←, ●, ↑, ✖

Selbstmord
→, →, ●, ●, L, R, ↓, ✖

Sonniges Wetter
←, ↓, R, L, →, ↑, ←, ●

Waffen-Set 1
←, →, ✖, ↑, ↓, ■, ←, →

Waffen-Set 2
←, →, ■, ↑, ↓, ▲, ←, →

Waffen-Set 3
←, →, ▲, ↑, ↓, ●, ←, →

Wanted-Level erhöhen
↑, →, ■, ■, ↓, ←, ●, ●

Sechs goldene Gangster-Regeln

1. Organisiert Eure Raubzüge

Egal um welche Schandtat es sich handelt, gute Vorbereitung ist der sichere Weg zum Erfolg: Besucht vor jedem neuen Auftrag das Versteck, heilt den Helden und speichert den Spielstand. Dieser nutzt Euch nicht nur, wenn Ihr den nächsten Auftrag vergeigt. Bereits auf der Fahrt zum Auftraggeber können einige unvorhersehbare Missgeschicke passieren. Wer etwa unachtsam einen Cop überfährt, hat schnell SWAT und FBI am Hals. Da spart Ihr Zeit, wenn Ihr statt der Flucht das Spiel neu ladet. Bevor Ihr einen Auftrag annehmt, kümmert Ihr Euch auch um reichhaltige Versorgung mit Munition: Die Pistole gibt's gleich in der Baracke beim Spind, Ihr könnt sie regelmäßig abholen und so Kugeln horten. Sturmgewehre nehmen Anfänger den vielen Soldaten ab, die vor der Baracke patrouillieren – rempelt sie einfach mit dem Wagen um. Später entdeckt Ihr den Waffenladen, in dem man allerlei Wummen sowie die Schutzweste kaufen kann.



Wer die Soldaten in der Kaserne überfährt, wird nicht verfolgt: Schnappt Euch ihre Sturmgewehre.

2. Lernt die Umgebung kennen

Wer schnell das Weite suchen muss, sollte sich gut auskennen: Prägt Euch besonders das Viertel rund ums Versteck ein, damit Ihr es auch mit den Cops am Heckspoiler sicher findet. Das gilt sogar für Kenner des PS2-Vorgängers, denn "Vice City Stories" spielt zwei Jahre vor der Konsolen-Handlung. Etwa nordöstlich des Flughafens findet Ihr mehr verwinkelte Straßen und Gassen, von denen manche auch in Hinterhöfen enden – lasst Euch hier nicht einsperren! Befahrt deshalb auch alle mehrspurigen Straßen und achtet dabei auf Engpässe wie Tunnel und Unterführungen. Aber nicht nur die genaue Kenntnis des Stadtplans ist wichtig, auch die vielen versteckten Extras können Euch nutzen: So staubt Ihr kostenlos Waffen ab und hängt vielerorts die Polizei mit dem Stern-Extra ab. Anfänger brauchen sich deshalb erstmal nicht an die Handlung halten: Wer im freien Spiel Erfahrung sammelt, hat's später wesentlich leichter.



Bummelt durch die vielen Seitenstraßen: Mit der drehbaren Kamera lässt sich die Umgebung prima auskundschaften.

3. Feuergefechte

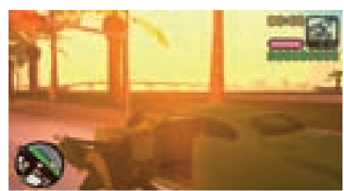
In Vice City geht's gleich voll zur Sache: Im Gegensatz zum gemächlichen Einstieg des Vorgängers fliegen Euch hier schon in den ersten Missionen die Kugeln um die Ohren. Deshalb solltet Ihr Euch mit den Schusswaffen vertraut machen: Das Zielen ist zum Glück einfacher als im Vorgänger, weil Euer Held jetzt bevorzugt Bösewichte ins Visier nimmt. Trotzdem müsst Ihr Angriffe z.B. auf Gangs gut vorbereiten: Fahrt langsam mit dem Wagen vorbei und dreht die Kamera, um alle Gegner auszuspähen. Wenn Euch der Feind noch nicht kennt, könnt Ihr Euch zudem unbehelligt nähern: Erst wenn Ihr zielt, werden die Vice-City-Gangster aufmerksam. Deshalb sucht Ihr Euch in Ruhe eine Stellung, die Deckung bietet und so Kreuzfeuer vorbeugt. Natürlich lässt sich auch ein Auto als beliebig platzierbaren Kugelwall nutzen. Bevor Ihr die Ballerei mit dem ersten Schuss eröffnet, checkt Ihr nochmal den Standpunkt aller Gegner – Feuergefechte werden nur knifflig, wenn Ihr den Überblick verliert.



Praktisch im Gewimmel: Die verbesserte Zielfunktion nimmt zuerst anwesende Gangster ins Visier.

4. Die Flucht

Auf Schießereien lasst Ihr Euch nur mit den Gangstern ein, denn Cops können massig Verstärkung rufen. Wenn die Sirenen heulen, gebt Ihr Fersengeld! Die ersten Meter müsst Ihr meist zu Fuß laufen, schaltet dabei auf eine leichte Waffe wie die Pistole – sonst könnt Ihr nicht rennen. Schnappt Euch dann so schnell wie möglich einen fahrbaren Untersatz: Wenn die Cops Euch gleich wieder aus dem Wagen zerren wollen, fahrt Ihr eine Kurve. Solange Ihr nur mit einem Stern gesucht werdet, könnt Ihr um den Block kurven, bis die Cops aufgeben. Bei verbissenen Verfolgungsjagden steuert Ihr entweder ein Stern-Extra oder die nächste Lackiererei an; Letztere sind von Beginn an auf der eingebauten Karte markiert – für 100 Dollar wird hier Eure Weste rein gewaschen. Passt aber auf: Solange die Sterne noch blinken, müsst Ihr Euch unauffällig benehmen. Es gibt auch einige Bereiche, in die Euch die Polizei nicht folgt: Etwa in der Kaserne und diversen Gebäudekomplexen könnt Ihr im Notfall durchschnaufen und die weitere Vorgehensweise planen.



Wer eine lahme Schüssel fährt, ist im Nachteil: Wenn eine Flucht bevorsteht, solltet Ihr frühzeitig in einen flotten Flitzer umsteigen.

5. Lasst Euch treiben

Im Gegensatz zu seinen Vorgängern kann Vic schwimmen, das ermöglicht Euch einige neue Taktiken. So lassen sich die Cops auf Distanz halten, wenn Ihr mit dem Wagen ins Wasser springt und dann aussteigt – schwimmt zu einer Grünfläche. Über den Wasserweg lassen sich auch einige Strandgrundstücke und Inseln erkunden, Extrajäger werden hier versteckte Ballons und andere Extras finden. Wer allerdings glaubt, dass er im Wasser völlig sicher ist, hat sich getäuscht: Wenn Ihr wegen Schwerverbrechen gesucht werdet, heftet sich auch die Wasserpolizei an Eure Fersen.



Erstmals kann ein tragbarer "GTA"-Held schwimmen: So lassen sich viele Unfälle des Vorgänger-Spiels vermeiden.

6. Mischt die Missionen

Je erfolgreicher Ihr spielt, desto höher werden auch die laufenden Ausgaben. Umfangreiche Waffen und Ausrüstung kosten Euch im späteren Spielverlauf oft mehr, als Ihr in der Tasche habt. Trotzdem solltet Ihr nicht mit halb leerem Magazin beim Auftraggeber vorfahren: Die vielen Sondermissionen verschaffen Euch das nötige Kleingeld; Fahrten mit Taxi und Rettungswagen etwa garantieren unkomplizierte Nebeneinkommen. Weiterhin gibt's einige Aufträge, die nicht Teil der Handlung sind: Hier erwarten Euch schwächere Gegner und Dienstbotengänge; besorgt Euch mit der Missionsprämie einen Taschengeldbonus! Außerdem locken die neuen Business-Aufträge, mit denen sich das regelmäßige Einkommen verbessern lässt: Wer die korrekte Mischung pflegt, hat eine volle Geldbörse und kann sich immer die beste Ausrüstung kaufen.



Erkundet Vice City und sucht nach außergewöhnlichen Fahrzeugen: Wer einsteigt, kann Spezialmissionen entdecken.



Power Stone Collection

Fighter's Guide

Die verborgenen Feinheiten des Kampfsystems, Tipps für Bossfights, freischaltbare Extras!

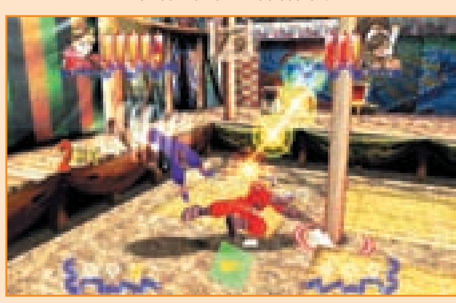
Wer die "Power Stone Collection" zum ersten Mal in den UMD-Schacht der tragbaren Playstation packt, kann schnell einen falschen Eindruck bekommen: Zu chaotisch erscheint der Spielablauf, zu vollgestopft die Areale, viel zu übermächtig die Spezialattacken. Mit unseren Profitipps (aus sieben Jahren "Power Stone"-Erfahrung auf Segas Dreamcast) werdet Ihr bald zum eleganten Beat'em-Up-Champion und kauft den Computergegnern oder Euren Kumpels den Schneid ab. Gleichzeitig warten massig freispielbare Extras auf Euch. Ready? Fight! *ms*

"Power Stone": Mit Waffen und Würfen zum Sieg

Wer sich in "Power Stone" auf Standard-Tritte und Schläge verlässt, kann einpacken. Auch Beat'em-Up-Klassiker wie der Viertelkreis auf dem Steuerkreuz plus Button-Druck oder Juggle-Combos werdet Ihr in Capcoms Keilerei vergeblich suchen. Stattdessen nutzt Ihr das Level-Inventar zu Euren Gunsten – wer Holzfass oder Stuhl mit sich herumträgt, kann feindliche Annäherungsversuche jederzeit unterbinden. Ebenso spielentscheidend sind die mannigfaltigen Würfe: Ihr könnt Euren Kontrahenten nicht nur am Boden, sondern auch in der Luft greifen. Doch die Kreistaste darf noch weit mehr: Seid Ihr über dem Feind, hagelt es eine starke Attacke auf den Verdutzten. Lauft Ihr gegen eine Wand oder hangelt an der Decke, sind die Folgen der Wurftaste ebenso fatal. Sogar von Kletterstangen und -balken hechten sich die Kämpfer via Kreistaste auf ihre Feinde.

Doch was dagegen tun, wenn Euer Gegner diese Strategie anwendet? Haltet ihn Euch mit den oben erwähnten Kisten oder Kicksprüngen vom Leib. Letzere ziehen zwar kaum Energie ab, klauen aber so manchen unersetzlichen 'Power Stone'. Seid Ihr erstmal verwandelt, geht sorgsam mit der 'Power'-Energie um: Wartet stattdessen auf eine starke Waffe (z.B. Schwert oder Hammer) und nutzt Euren Vorteil, um den Kontrahenten durch die Arena zu jagen. Kurz vor Ablauf der Energie aber unbedingt noch den Schultertasten-Finisher anwenden!

Seid Ihr der Gejagte, behaltet einen kühlen Kopf: Flinke Charaktere wie Ayame suchen ihr Heil in der Flucht. Doch auch gut getimte Würfe in der Luft können der Power-Verwandlung Eures Gegenübers schnell ein Ende setzen.



Spektakulär, aber schwer einzusetzen: Falcons Rutschkick erfordert Timing und einen unaufmerksamen Gegner.

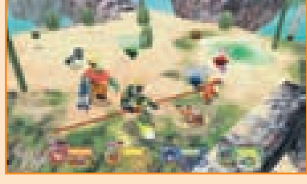
"Power Stone 2": Endgegner-Strategien und Item-Mischerei

"Power Stone"-Veteranen müssen in Teil 2 umdenken: Sowohl Sprungkicks als auch Würfe wurden wegrationalisiert. Statt dessen greift Ihr Euch via Kreistaste einen Feind und haltet das strampelnde Opfer triumphierend in die Luft – fiese Kämpfer werfen den Wehrlosen in den Abgrund.

Besonderes Augenmerk gilt den Bosskämpfen: Beim monumentalen Pharaoh Walker solltet Ihr zunächst aus sicherer Entfernung agieren. Vor seiner Wirbelattacke flüchtet Ihr am besten auf einen Kaktus. Seid Ihr den starken Angriffen ausgewichen (Vorsicht vor dem Laser), attackiert mit einer Schuss- oder Schlagwaffe die Beine. Sinkt der Koloss dann zu Boden, gibt ihm ein Schlag auf den Kopf den Rest.

Mindestens ebenso fies ist Oberschurke Dr. Erode: Wenn der Schuft mit einer Gabel nach Euch sticht oder faulige Insekten spuckt, helfen Doppelsprünge an der Wand, um den Attacken zu entgehen. Kauft dem Fiesling dann mit geworfenen Kisten aus der Ferne den Schneid ab und beendet das Duell mit (Waffen-) Attacken direkt ins Herz.

Fleißige Spieler finden im Adventure-Modus massig Karten, aus denen Ihr in der Hexenküche neue Waffen und Items braut. Da eine Gesamtliste aller erfolgreichen Kartenkombinationen den Rahmen dieser Tipps sprengen würde, ein genereller Rat: Denkt logisch und kombiniert Elemente, die Euch sinnvoll erscheinen. So ergeben z.B. Feuer und Eisen einen Flammenwerfer, während ein Speer plus Eis-Element einen frostigen Zauberstab entstehen lassen. Öl plus Feuer wiederum verschmelzen zu einem brandgefährlichen Molotow-Cocktail.



Tobt Ihr Euch im Wüstenlevel zu viert aus, fehlt der Zwischenboss.

Massig Boni: Schaltet alle Geheimnisse der "Collection" frei

Vor allem dem Erstling spendierte Capcom einige leckere Extras – sie freizuspielen geht ganz einfach. Spielt den Story-Modus mit den verschiedenen Fightern durch (Trickser stellen auf nur einen Sieg pro Runde und maximalen Schaden) und erfreut Euch jedes Mal an neuen Kämpfern und Game-Modi. So erspielt Ihr Euch zuerst zusätzliche Waffen (z.B. Chaingun, Blitzklinge und Fussball), dann steigen Neulinge wie Pete oder Gourmand aus Teil 2 ein. Weitere Boni: neue Stages, eine Art Gallery, eine Musikbox, die (seltsame) 'Hinter dem Kämpfer'-Kamera sowie die Endgegner als spielbare Charaktere. Zusätzlich findet Ihr einige Goodies im Hauptmenü des Spiels unter dem Punkt 'Collection': Neben sämtlichen Abspännen seht Ihr dort die kultigen VMU-Memorycard-Minispiele von Teil 1.



Falcons Fliegerminispiel ist einer von drei grobpixeligen Spaßmachern.

Gute Unterhaltung!

Extended >>

AB SEITE 110

...NEUER GLANZ: GAME BOY ADVANCE

Weihnachtliche Spieleflut und ein GBA SP mit deutlich verbessertem Bildschirm – der Game Boy kämpft um seinen Platz neben Nintendos Dualscreen.

Es werde Licht!





AB SEITE 116

...3D-INNOVATION: VIRTUAL BOY

Nintendos größter Flop: Die skurrile 3D-Konsole mit dem Rotstich war nur kurz am Markt, für Handheld-Sammler ist sie aber ein Highlight.

AB SEITE 104

...PIXEL-POWER: HANDY

Sch(n)ickschnack: Die Mobiltelefone werden nicht nur schicker, auch die Spielefähigkeiten nehmen zu – parallel dazu wagen sich immer prominentere Namen aufs LC-Display – z.B. Splinter Cell.



AB SEITE 114

...PREIS-WERT: POCKET-PC

Globalisierung: Dank Download ohne Regionalcode ist der Pocket-PC ein echter Vorreiter. Ob Spiele aus Russland, Fernost oder Helgoland – klick & play.



Leseführung >>

Die ganze Welt des mobilen Entertainments

Neuer Name, erweiterter Inhalt: Da sich mit Gizmondo und N-Gage zwei multimediale Taschenspieler verabschieden mussten, haben wir diese ehemalige 'Multimedia'-Rubrik in 'Extended' umgetauft. Im Rahmen dieser Änderung findet auch der Game Boy hier ein neues, komfortables Zuhause.

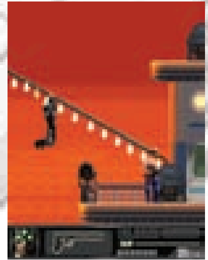
Während wir uns im Testteil der *Mobile Gamer* den beiden Schwergewichten Nintendo DS und Sony PSP widmen, kommen in der Extended-Rubrik alle anderen Handheld-Facetten zum Vorschein. Neben dem nimmermüden Game Boy hat der Pocket-PC hier sein Zuhause. Ein großer Bereich ist zudem für Handys mit ihren immer besseren Spiele-Fähigkeiten reserviert. Ganz zu schweigen von unserer Vorstellung mobiler Exoten und Oldies wie dem hierzulande unbekannten 3D-Experiment Virtual Boy von Nintendo.

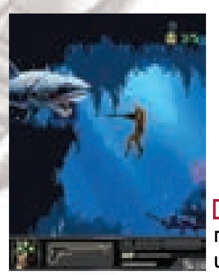
Handy-Games



Verdutzte Gegner und mächtige Obermotze wie der Heli bringen Abwechslung in das Schleichabenteuer.

Sam Fisher taucht in den Untergrund ab, um die Menschheit vor einer Atombombe zu schützen. Dabei muss er sich entscheiden: Wenn er zu viele Terroristen umbringt, fliegt seine Deckung auf. Andererseits darf er nicht zögern, sonst geht die Bombe hoch.







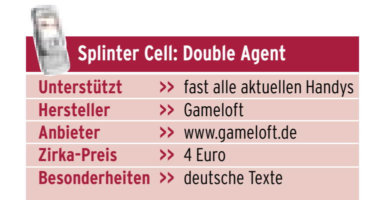
Sportlich spionieren: Sam rutscht Taue entlang und legt sich unter Wasser mit dem Hai an.

Splinter Cell: Double Agent

Abenteuer >> Action-Adventure

Im Gegensatz zu PSP- und DS-Spielern dürfen Handy-Spione Sams neues Abenteuer erleben.

Handlung und markante Spielelemente der Konsolen-Vorbilder bringt Gameloft vortrefflich aufs Display: Beim Knastausbruch etwa müsst Ihr mit Eurem neuen Terrorfreund zusammenarbeiten, seinen Fluchtweg sichern und auch mal per Räuberleiter in sonst unerreichbare Etagen klettern. Natürlich erwarten Euch auf den Kletterpfaden einige Wachen, die Ihr im Nahkampf, mit Betäubungspistole und Sturmgewehr kalt stellt – dank Laserpointer sitzt jeder Schuss. Die vielen Spezialmanöver klappen ganz einfach über die Action-Taste: So kann Sam Feinde in Abgründe stoßen und ihnen kopfüber den Hals umdrehen. Via Sprechblasen belauscht Ihr sogar Gespräche – so bringt Gameloft etwas Situationskomik in die Spionage-Action. Trotzdem sind die Abläufe etwas gestrafft, Sam schleicht sich z.B. in den Knast, statt wegen eines Banküberfalls einzusitzen. Die streckenweise Stille passt zum Schleichspiel.



Splinter Cell: Double Agent	
Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Gameloft
Anbieter	>> www.gameloft.de
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Texte



Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10
9 von 10
SPIELSPASS

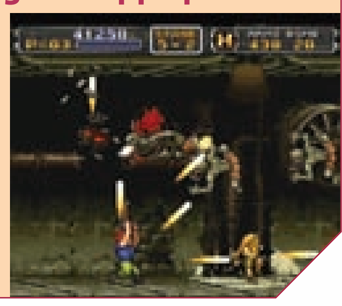
Kann fast alle Manöver seiner Konsolen-Brüder: ausgereiftes Action-Adventure mit pfiffigem Schleich-Faktor.

Online-Overkill in Japan: Bomberman 24



Auf der Tokyo Game Show präsentierte Hudson Ende September ein Handy-"Bomberman" für bis zu 24 Online-Spieler: Die vielen Kontrahenten werden in eine Bildschirm-große Arena gequetscht, was von Anfang an verbissene Sprengeinsätze garantiert – hier fliegen schon in den ersten Sekunden einige Mitspieler aus dem Match. Ob und wann „Bomberman 24" in Europa erscheint, ist leider noch nicht bekannt.

Retro-Action: Metal Slug im Doppelpack



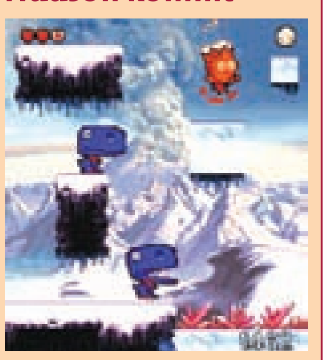
SNK Playmore verspricht gleich zwei weitere „Metal Slug"-Ballereien fürs Handy: „Metal Slug Soldiers" erzählt die Einsätze drei unterschiedlicher Helden und die „Metal Slug Survivors" müssen sich nach getaner Arbeit aus dem Staub machen. Über die eingebaute Online-Funktion können Spieler in ganz Japan ihre Bestleistungen vergleichen. Die Helden beider Titel besteigen wie gewohnt Panzer und andere Kriegsgeräte, um dem Feind geschützt entgegen zu treten.

Maya halten Schönheitsschlaf



Siemens verschiebt sein Karten-Rollenspiel „Master of Maya" auf 2007: Wer sich nach unserem Test in Ausgabe 5 auf hitzige Online-Matches gefreut hat, muss sich leider noch ein paar Monate gedulden. Siemens bringt die Kartenkämpfe erst im nächsten Jahr: Die Zeit will man nutzen, um stabile Server-Strukturen aufzubauen und das Spiel noch umfangreicher zu gestalten.

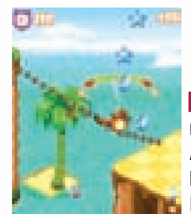
Der Glatzkopf von Hudson kommt



Hudson bringt seinen witzigsten Hüpfspiel-Helden aufs Mobiltelefon: Wenn Steinzeithitzkopf Bonk (in Japan 'PC Kid') Fleisch frisst, wird er zur rasenden Furie. Andererseits können ihn allerlei Bonbons auch wachsen und schrumpfen lassen. An Wänden beißt er sich fest, um zähnefletschend nach oben zu kraxeln: „Bonk's Return" soll demnächst für europäische Handys erscheinen.

Tropical Madness

Reaktion >> Geschicklichkeit



Lasst Furrito nicht abstürzen: Auf dem Seil haltet Ihr die Balance.

Waschbär Furrito will seine gefangenen Freunde befreien: Deshalb kugelt er durch verzwickte isometrische Levels, sammelt Kristalle und passiert zahlreiche Pinball-Elemente wie Hochbahnen, Bumper und Katapult-Tonnen. Mit der Dash-Attacke kann Furrito zudem Kisten knacken und Krokos angreifen. Die neun turbulenten Rollbahnen überraschen Euch mit vielen Extras und Geheimnissen, stellen Euer Geschick aber nur an wenigen Stellen auf die Probe: Profis sind unterfordert.

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Gameloft
Anbieter	>> www.gameloft.de
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Texte

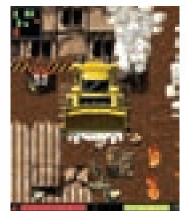
Grafik 8 von 10
Sound 7 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Originelle Kugelei mit vielen eingestreuten Geschicklichkeitstests.

Bulldozer Inc.

Action >> Vehikel-Randale



Nieder mit der Wellblechbaracke: Hupt vorher, damit die Kollegen verschwinden.

Bei diesem Actionspiel geht alles zu Bruch, denn hier rückt das Abrisskommando an: Ihr klemmt Euch hinter das Steuer eines Raupenbaggers und macht alles platt, was Euch vor die Schaufel kommt. Passt aber auf, dass Ihr nicht die Kollegen überfahrt – mit der Hupe lassen sie sich vertreiben. Explosive Elemente wie Dynamit und Gastanks können Eurem Vehikel aber auch schaden. Die explosive Randale spielt sich herrlich unkompliziert und eignet sich daher prächtig für kurze Pausen.

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Handy Games
Anbieter	>> www.handy-games.com
Zirka-Preis	>> 3 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 7 von 10
Sound 6 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Bagger-Ballermann: kurzweilige Zerstörungsorgie für zwischendurch.

Armored Forces

Denken >> Runden-Strategie

Rebellion im Jahr 2456: In ferner Zukunft übernehmen Konzerne die Macht und beuten ihre Untertanen schamlos aus. Das wollen sich die "Armored Forces" am Rande der Galaxie nicht gefallen lassen. Mit Euren Kampfrobotern zieht Ihr über die quadratischen Felder der zwölf Einsatzgebiete, um Geiseln zu befreien und Ressourcen zu erobern. Die vielen Dialoge führen Euch anschaulich in die variablen Aufgaben ein. Zwischen den Missionen könnt Ihr Euren Trupp mit neuen Waffen und Mech-Teilen verbessern.

Leider sind nur wenige taktische Kniffe nötig, damit Ihr das Schlachtfeld siegreich verlasst; richtig anstrengen müsst Ihr Euch eher selten. Trotzdem ist "Armored Forces" eine vergnügliche Mech-Schlacht, die mit atmosphärischen Story punktet.

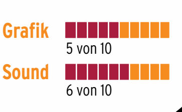


Ganz schön eng: Passt auf, dass sich Eure Mechs nicht im Weg stehen.



Armored Forces

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Lbx Games
Anbieter	>> www.vodaphone.de
Zirka-Preis	>> 3 Euro
Besonderheiten	>> Duell-Schlachten auf einem Gerät



Grafik 5 von 10
Sound 6 von 10



7 von 10 SPIELSPASS

Lasst die Kanonen sprechen: abwechslungsreiche, aber nicht allzu komplexe Runden-Strategie mit Mechs.

Sim City

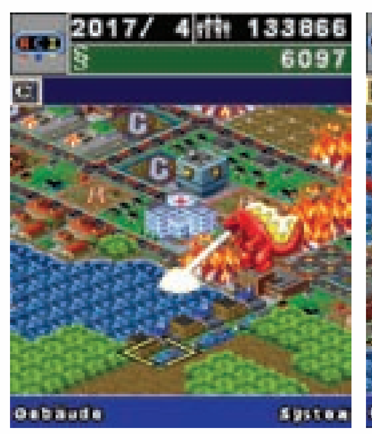
Denken >> Aufbau-Strategie

Im PC- und Konsolen-Klassiker "Sim City" konstruiert Ihr eine individuelle Stadt mit Eigenleben: Ihr errichtet Wohngebiete, Einkaufsviertel und Industrieanlagen, die Ihr mit Straßen und Eisenbahn verbindet. Ebenfalls nötig sind Stromversorgung und Wasseraufbereitung: Mit Kraftwerken, Müllverbrennung und Wasserpumpen stellt Ihr die Grundversorgung her.

Schon bald machen sich Einwohner in Eurer Stadt breit: Aus kleinen Siedlungen wachsen mächtige Wolkenkratzer, und der Tante-Emma-Laden von nebenan wird zum gewaltigen Shopping-Center. Das klappt aber nur, wenn die Rahmenbedingungen stimmen: Eure Industrie verpestet z.B. die Umwelt – diesen Gestank wollen die Bürger nicht vor dem Haus haben. Außerdem wächst mit der Einwohnerdichte auch die Kriminalität: Ihr installiert Polizeistationen, die Gangster aus dem nahen Umfeld vertreiben. Zu allem Überfluss wird Euer Reich auch noch von Katastrophen heimgesucht: Für Brände ist die Feuerwehr zuständig; wenn aber Godzilla Eure Straßen einstampft, müsst Ihr sie mühsam restaurieren.

Die vielen Anlagen bezahlt Ihr mit Steuern, die Ihr heben und senken dürft. So lassen sich Fehlplanungen eventuell mit Steuergeschenken ausgleichen. Neben Neuinvestitionen belasten laufende Kosten das Budget: Verkehrssystem, Polizei- und Feuerwehrausrüstung wollen instand gehalten werden – auch diese Ausgaben dürft Ihr beeinflussen. Mit etwas Glück gelingt Euch eine mächtige Metropole, die mit Wahrzeichen, Vergnügungszentren und Sportstadien protzt. Bei der Kontrolle helfen Euch diverse Karten, Statistiken und eine Statuszeile, die auf Missstände aufmerksam macht. Außerdem könnt Ihr Euch alle Elemente vom eingebauten Tutor erklären lassen. Für Abwechslung sorgen die fünf Missionen des Szenario-Modus, in denen Ihr in vorgefertigten Städten Umwelt-Gau und Stromausfall behebt.

Die Simulation unterhält prächtig, hat aber auch Tücken. Weil Ihr Euch leicht verbaut, wäre eine 'Undo'-Funktion nützlich. Außerdem gibt's bei Neubauten gelegentliche Aussetzer, bevor das Spiel auf Eure Aktionen reagiert. Da verlassen schon mal alle Bürger die Stadt (Schreck...), um kurz danach wieder zu kommen (...lass nach).





Wenn Godzilla losstampft und Feuer spuckt, steht Eure halbe Stadt in Flammen: Mit dem Cursor planiert Ihr die Ruinen und errichtet neue Wohngebiete.



Sim City

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> EA Mobile
Anbieter	>> www.vodafone.de
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Sprache

Grafik 7 von 10
Sound 6 von 10

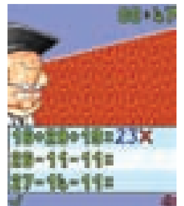


8 von 10 SPIELSPASS

Eine Stadt macht sich selbstständig: vergnügliche Bürgermeister-Simulation mit merkbarer Volkslaune.

Dr. Simons Brain Trainer

Denken >> Lernspiel



Jetzt aber schnell: Beim Dauer-Kopf-rechnen haben auch Profis mal Aussetzer.

Nintendo DS und Pocket-PC (siehe Seite 110) machen es vor, jetzt kann man auch mit dem Handy seine grauen Zellen in Schwung halten. Kopfrechnen, das Nachbauen von Farbarrangements und allerlei andere Kopfnuss-Aufgaben stehen auf dem Übungsplan. Mit Diagramm und Statistik könnt Ihr bei längerer Nutzung Eure Trainingsleistung analysieren. Mit den Erfolgen steigt der Schwierigkeitsgrad: So passt sich das Programm optimal an.

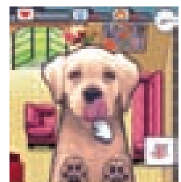
Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Gameloft
Anbieter	>> www.gameloft.de
Zirka-Preis	>> 3 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Texte

Grafik 5 von 10
Sound 6 von 10
6 von 10 SPIELSPASS

Knackige Denksportaufgaben in einem lehrreichen Tariningsprogramm.

Dogz

Denken >> Simulation



Regelmäßige Streicheleinheiten stärken die Bindung zwischen Welpe und Herrchen.

Ähnlich "Nintendogs" (siehe Ausgabe 1) wird Euer Handy jetzt zur Hundeschule umfunktioniert. Der muntere Welpe braucht jede Menge Streicheleinheiten, Auslauf und Pflege – Ihr geht mit ihm Gassi, bringt ihm Tricks bei und wascht zwischen den Ausflügen sorgsam sein Fell.
Via Handytastatur wird weniger Interaktion geboten als mit dem gefühlvollen DS-Stylus, dafür erforscht Ihr wechselnde Landschaften. Die Handy-Uhr lässt auch im Spiel die Sonne untergehen.

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Gameloft
Anbieter	>> www.gameloft.de
Zirka-Preis	>> 3 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Texte

Grafik 7 von 10
Sound 6 von 10
7 von 10 SPIELSPASS

Erstaunlich: Der virtuelle Vierbeiner entwickelt sich zum geliebten Freund.

Destroy all Humans 2

Action >> Shoot'em-Up

Aliens landen in den wilden 60ern, an Schauplätzen des kalten Kriegs und bei der Hippie-Bewegung. Bei diesem SciFi-Shooter spielt Ihr nicht die irdischen Verteidiger, sondern die extraterrestrischen Angreifer: Mit Granaten, Raketen und Laser macht Ihr die Erdlinge nieder und löst dabei diverse Missionen. Im Vergleich zum Vorgänger verbessert THQ Wireless "Destroy all Humans 2" mit mehr Waffen, Aufgaben und dem Team-Modus. Leider ist die Action wegen der mickrigen Figuren oftmals recht unübersichtlich. Außerdem werden die Gegner zufällig in den Levels verteilt, was zwar den Wiederspielwert hebt, aber die taktische Tiefe der Ballerei beeinträchtigt. Clever arrangierte Hinterhalte erwarten Euch nur selten.

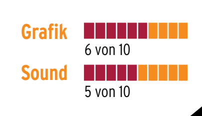


Mit der Granate erwischt Ihr gleich mehrere Erdlinge auf einen Streich.



Destroy all Humans 2

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> THQ Wireless
Anbieter	>> www.jamba.com
Zirka-Preis	>> 3 Euro
Besonderheiten	>> keine




Grafik 6 von 10
Sound 5 von 10
6 von 10 SPIELSPASS

Kaum Überraschungen: taktisch ausgestattete Ballerei, die unter dem Zufalls-Arrangement der Levels leidet.

FIFA 07

Sport >> Fußball

Die WM ist lang vorbei und bis zur nächsten Europameisterschaft ist noch Zeit: Jetzt dreht sich beim Fußball wieder alles um die Vereine. In "FIFA 07" bewältigt Ihr Training, Freundschaftsspiel und eine komplette Saison mit einem internationalen Team wie Manchester United oder dem VFB Stuttgart. Daneben dürft Ihr im Szenario-Modus acht berühmte Spiele wie den Champions-League-Sieg des FC Barcelona gegen Arsenal Mitte Mai nachspielen. In kurzen Pausen übt Ihr dagegen Freistoß und Elfmeterschießen.

Für den Erfolg in einer Saison ist vor allem gute Vorbereitung wichtig. Das umfangreiche Strategiemenü ermöglicht bereits in der Kabine wichtige taktische Entscheidungen: Neben der Aufstellung dürft Ihr Strategien in den Bereichen Konter, Angriff und Abwehr festlegen – an die sich die Mitspieler sichtbar halten. So könnt Ihr die Mannschaft hervorragend auf die unterschiedlich talentierten Gegner vorbereiten. Das Gameplay ist im Vergleich zum Konkurrenten "2006 Real Football" (siehe Ausgabe 4) einfacher geraten, außerdem sind für Tore weniger Trickkombinationen nötig – Einsteiger treffen öfter.

Mit den tobenden Rängen und dem Konfettiregen der Gameloft-Stadien kann Electronic Arts' FIFA nicht mithalten: Die Präsentation ist trotz der neuen Replay-Funktion schwächer ausgefallen als bei "2006 Real Football". Dafür spielt sich das EA-Fußball recht flott und bringt schnelle Erfolge: Weil die Spieler eigenständig der Nase nach stürmen, könnt Ihr Euch ohne Hektik aufs korrekte Teamspiel konzentrieren. Fans mit Lizenz-Anspruch und Vorliebe für blitzschnelle Action-Kombinationen landen mit "FIFA 07" einen Volltreffer.



Nie allein: Beim Sturmlauf steht Euch immer ein Sportskamerad bei.





Beim Spiel im Mittelfeld orientiert Ihr Euch dank eingebautem Radar: Er hilft beim Teamspiel, ermöglicht aber nur selten 'blindes' Zuspiel.



FIFA 07

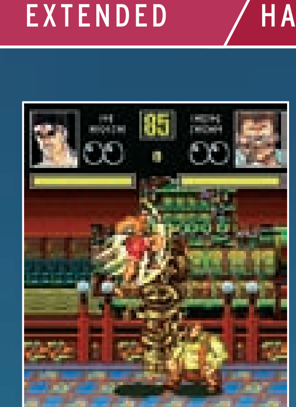
Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> EA Mobile
Anbieter	>> www.vodafone.de
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Texte



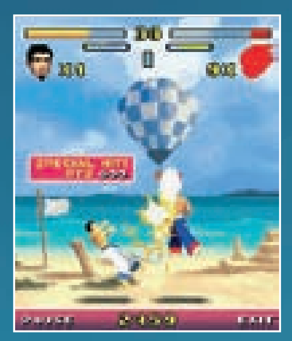
Grafik 8 von 10
Sound 7 von 10
8 von 10 SPIELSPASS

Exzellent steuerbares Lizenz-Fußball um die größten Vereine dieser Welt. Leider fehlt die WM-Atmosphäre.

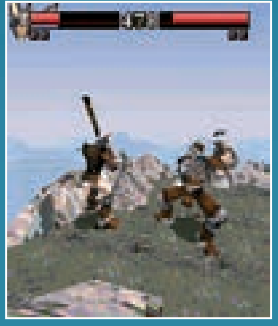
TRETEN IST TRUMPF!



Neu & gut: „Fatal Fury Mobile" kann Spielstände speichern.

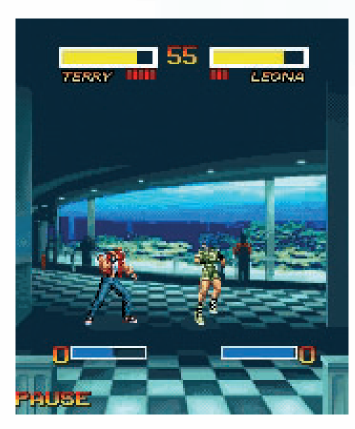


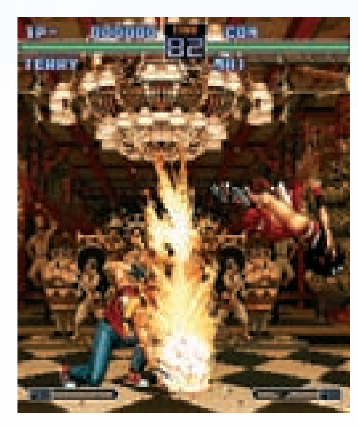
Trickschläge und Combos üben die „Karma Fighter".



Die 3D-Keilerei „Fatal Arena" wirkt etwas klotzig.

Dick oder dünn, groß oder klein, Alien oder Erdenmensch: In taktisch angehauchten Prügelspielen mischt Ihr jeden Gegner auf.





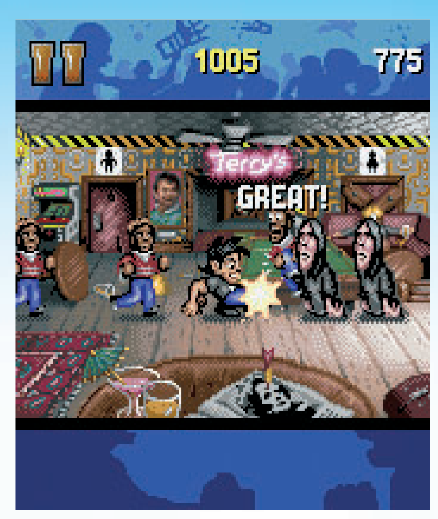
„King of Fighters"-Evolution: Die I-play-Variante ist eher mickrig (links), aber das kommende Update von SNK Playmore (rechts) wird die Kämpfer besser ins Bild rücken.

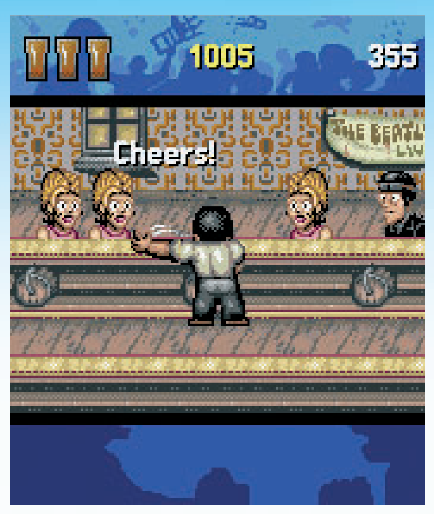
Wer so richtig mies drauf ist, würde am liebsten jedem eine Backpfeife verpassen: Was in der Fußgängerzone schlecht ankommt, kann Euch in Prügelspielen zum Superhelden machen. Dabei dürft Ihr entscheiden, ob Ihr es gleich mit einer ganzen Bande Straßenschläger aufnehmt oder lieber einzelnen, aber taktisch besonders klugen Kontrahenten entgegentretet – dann reist Ihr zu internationalen Kampfsportturnieren. Beide Spielvarianten haben auf dem Handy Vor- und Nachteile: *Mobile Gamer* wagt sich in den LCD-Dojo.

Mann gegen Mann

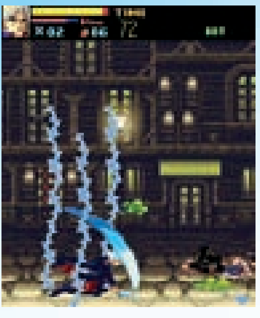
Kampfsportturniere versprechen auf dem Handy-Display optimale Übersicht. Es gibt nur zwei Kontrahenten, die sich groß darstellen und detailliert animieren lassen. Die berühmteste Duellkeilerei ist "Street Fighter 2", das Capcom kürzlich auch fürs Handy umgesetzt hat (siehe Test in Ausgabe 5). Im Vergleich zu den Vorbildern auf großen Konsolen sind allerdings keine kniffligen Tastenkombinationen nötig, denn für sämtliche Spezialmanöver gibt's jetzt eigene Knöpfe. Auch die Format-Anpassung der Hintergründe ist nicht optimal, weil oben und unten schwarze Balken sichtbar sind.

Wie praktisch, dass es mit "Medieval Combat: Age of Glory" ein alternatives, mindestens genau so gutes Prügelturnier gibt. Es ist technisch aufwändiger und bietet neben drei Angriffsvarianten und Sprung auch Magie-Einsatz. Wer Zauberenergie sammelt, kann damit mächtige Supercombos entfesseln – aber nur mit Spezialkombination: Dafür wird die Action kurz

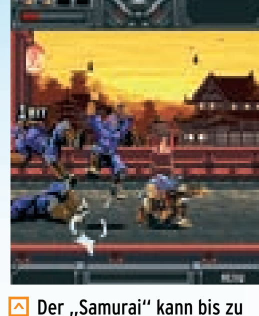




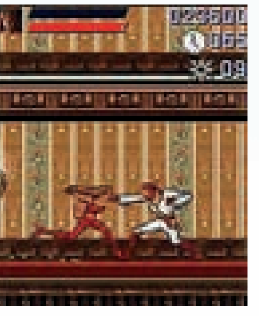
Beim „Pub Fight“ verhalten sich die Sieger sportlich: Erst gibt's Hiebe (links), dann ein Versöhnungsbier.



„Nightmare Creatures“ überrascht mit Spezialeffekten.



Der „Samurai“ kann bis zu fünf Wurfmesser sammeln.



Ninja-Schönheit „Elektra“ hat ihre Techniken verlernt.



„Double Dragon EX“ kommt aus der Oldie-Schublade.

angehalten, und Ihr habt wenige Augenblicke zum Nachdrücken der eingeblendeten Tastenfolge. Auch "Karma Fighter" übertrumpft die Capcom-Referenz mit mehr Combos, bietet aber mickrige Figuren.

Nach 30 Minuten Spielzeit steht Ihr bei den meisten Prügelturnieren im Finale. Wer nur in kurzen Pausen kämpfen will, nutzt die Speicherfunktion des ausgezeichneten "Fatal Fury Mobile".

Die Konkurrenz kann diesen Spitzenprüglern nicht die Faust reichen. So überrascht "King of Fighters M2" mit ungewöhnlich kleinen Kämpfern und einfallsloser Computer-Intelligenz; Hersteller SNK Playmore verspricht deshalb ein Update – das brandneue "King of Fighters Mobile" kommt in diesen Tagen in Japan aufs Handy. "Alien vs. Predator" wiederum ist eine planlose Keilerei zum Kinofilm, die Ihr nicht weiter beachten solltet. Auch bei "Fatal Arena" und "Kung Fu Wu Tang Swordsmen" kloppt Ihr recht planlos drauf los.

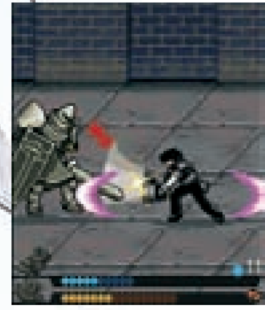
Massenkeilerei

Bei scrollenden Beat'em-Ups kämpft Ihr allein gegen eine Übermacht, was ebenso viel Spaß machen kann. Ihr spielt die Feinde gegeneinander aus, schleudert sie in die Menge und greift zu Waffen. Der akrobatischste Held aller Handy-Prügel-Scroller ist Jack aus "Nightmare Creatures", der ergänzend zum normalen Sprung den Walljump beherrscht. Neben drei Spezialangriffen nutzt er im Kampf gegen die Zombies vielfältige Waffen wie Dolch, Pistole, Säbel und Dynamit. Es kommt noch dicker: Jack nimmt die Gestalt seiner Feinde an, fliegt und kraxelt an der Decke – viele Talente garantieren taktische Fights, die allerdings wegen dem hohen Blutfaktor nur rustikalen Naturen zu empfehlen sind.

Weniger brutal kämpft Ihr mit dem "Samurai", der Schwertcombos, Wurfmesser und Tritte austeilt. Leider kommen wegen dem hohen Schwierigkeitsgrad nur Profis in den Genuss der kompletten Handlung, die mit einigen Dialogen geschmückt ist. Ebenfalls empfehlenswert ist die Umsetzung des PS2-Drachenabenteuers "Drakengard": Die Handy-Version setzt die Schwertkämpfe in Burgen und auf Schlachtfeldern mit großen Figuren und leuchtenden Special-FX spektakulär in Szene. Außerdem gibt's Ballereinlagen, in denen Ihr auf dem Drachen reitet. Das Oldie-Remake "Double Dragon EX" (siehe Ausgabe 5) kommt dagegen recht mickrig aufs Display.

Auch bei den Prügel-Scrollern gibt's Kino-Umsetzungen mit großem Namen, aber weniger spannendem Gameplay – gemeint sind "Star Wars: Die Rache der Sith" und "Elektra". Da besorgt Ihr Euch lieber das witzige "Pub Fight", in dem Ihr Bars verschiedener Zeitepochen aufmischt und danach in der Bonusrunde Versöhnungsbier ausschenkt. *oe*





Der „Drakengard“-Ritter kämpft und reitet den Drachen.

Beat'em-Ups

Name	Hersteller	Duellkampf	Wertung
Alien vs. Predator	Elite Systems	Ja	4 von 10
Double Dragon EX	Elite Systems	Nein	5 von 10
Drakengard	Macrospace	Nein	7 von 10
Elektra	Mforma	Nein	5 von 10
Fatal Arena	Progressive Media	Ja	5 von 10
Fatal Fury Mobile	Living Mobile	Ja	8 von 10
Karma Fighter	Wicked Up	Ja	8 von 10
King of Fighters M2	I-play	Ja	5 von 10
King of Fighters Mobile	SNK Playmore	Ja	noch nicht möglich
Kung Fu Wu Tang Swordsmen	Xing Mobile	Ja	4 von 10
Medieval Combat: Age of Glory	Gameloft	Ja	9 von 10
Nightmare Creatures	Gameloft	Nein	8 von 10
Pub Fight	Infospace	Nein	6 von 10
Samurai	Jamdat	Nein	8 von 10
Star Wars: Die Rache der Sith	THQ Wireless	Nein	5 von 10
Street Fighter 2	Capcom	Ja	9 von 10
Werewolf	Com2us	Nein	6 von 10







„Medieval Combat“ legt Specials auf eigene Tasten (links), nutzt in der magischen Pause aber auch die Eingabe von Tastenkombinationen (Mitte): Gebt sie schnell ein, damit der Angriff sitzt (rechts).



Game-Boy-Galaxie >>

Rebelstar Tactical Command

Denken >> Runden-Strategie

Krieg der Welten: Der Herrschaft der Aliens beendet Ihr mit strategischem Geschick!

Im Jahr 2117 hat das Arelian-Imperium seine Schreckensherrschaft auf die Erde ausgeweitet – das wollen sich Jorel und seine Rebellenfreunde nicht gefallen lassen. In zahlreichen Missionen vertreiben sie die Außerirdischen strategisch aus unserer Heimat. Das klappt rundenweise: Man dirigiert die Soldaten von Deckung zu Deckung, späht die Stellungen der Feinde aus und lässt sie mit diversen Waffen angreifen. Das Arsenal umfasst Handfeuerknarren, Sturmgewehre, Sniperrifles und allerlei andere Wummen, die Ihr beim Feind erbeutet. Außerdem gibt's Nahkampfattacken und diverse Granaten, mit denen Ihr die Sicht vernebelt und sogar schützende Wände einreißt: Wenn Euch der Feind festnagelt, könnt Ihr Euch einen Ausweg freisprengen. Wie im Rollenspiel sammeln Eure Kämpfer Erfahrung, die sie in höhere Levels aufsteigen lassen. Dann dürft Ihr die Waffentalente verbessern und so eine individuelle Truppe entwickeln.

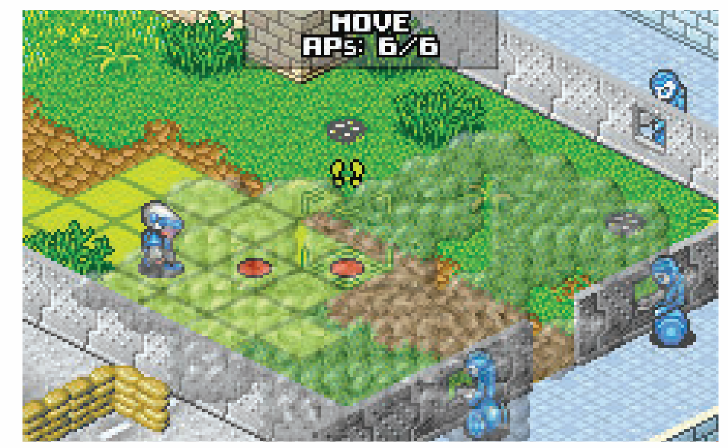
Richtig knifflig werden die Kämpfe durch Teamplay und taktische Manöver wie den Feuerschutz. Freund und Feind nehmen einen Schusswinkel ins Visier und ballern dann auf alles, was sich durch diesen bewegt – deshalb müssen Überraschungsangriffe bestens vorbereitet werden.

Trotzdem kommen auch Einsteiger mit "Rebelstar Tactical Command" prima zurecht, denn sämtliche Kniffe werden Euch Schritt für Schritt erklärt: Die vielen Missionen stellen Euer Geschick mit abwechslungsreichen Aufgaben auf die Probe. Mal ist die Munition knapp, mal müsst Ihr einen Kameraden schützen oder einen Hinterhalt der außerirdischen Invasoren überstehen. Per Linkkabel lassen sich zudem Zweispieler-Schlachten veranstalten.





GBA Egal, ob der Einsatz von Granaten (links) oder Nahkampf (rechts): Der Chef macht Euch mit allen Elementen vertraut.



Vorsicht Kreuzfeuer: Sobald Ihr den Hof betretet, fliegen Euch die Kugeln um die Ohren. Nur mit einer Rauchgranate könnt Ihr dem Hinterhalt entgehen.



Rebelstar Tactical Command

Entwickler	>> Codo Games, Japan
Hersteller	>> Namco/Atari
Zirka-Preis	>> 20 Euro
Sprache	>> englischer Text
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer: 8 von 10
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Hochwertiges und sehr günstiges Strategiespiel – leider nur mit Englischkenntnissen spielbar.

Top 20: Game Boy Advance

Die besten 20 Spiele der letzten zwölf Monate. Auch die Tests dieser Ausgabe sind bereits in die Tabelle eingearbeitet.

Spiel	Hersteller	Genre	Spielspaß	Test in
Fire Emblem: Sacred Stones	Nintendo	Denken	9	MG 1
Gunstar Future Heroes	THQ	Action	9	MG 2
Mario Power Tennis	Nintendo	Sport	9	MG 2
Donkey Kong Country 3	Nintendo	Reaktion	9	MG 2
Pokémon Smaragd	Nintendo	Abenteuer	9	MG 1
Wario Ware Twisted	Nintendo	Reaktion	9	MG 1
Rebelstar: Tactical Command	Namco/Atari	Denken	8	neu
Polarium Advance	Nintendo	Denken	8	MG 4
Mega Man Zero 4	Capcom	Reaktion	8	MG 1
FIFA 07	Electronic Arts	Sport	8	neu
Pokémon Mystery Dungeon	Nintendo	Abenteuer	7	neu
Harvest Moon: More Friends...	Ubisoft	Denken	7	neu
Sigma Star Saga	Namco/Atari	Abenteuer	7	MG 5
Yu-Gi-Oh! Duel Academy	Konami	Denken	7	MG 5
Drill Dozer	Nintendo	Reaktion	7	MG 4
Zooo	Ignition	Denken	7	MG 1
Final Fantasy 4 Advance	Square-Enix	Abenteuer	7	MG 4
FIFA 06	Electronic Arts	Sport	7	MG 2
Dr. Mario & Puzzle League	Nintendo	Denken	7	MG 2
Tales of Phantasia	Namco	Abenteuer	7	MG 4

Mobile Handkanten

Auch wenn der Nachschub an Spielen besser sein könnte, der GBA iwrd immer noch unterstützt. So packt SNK Playmore drei Prügelspiel-Automaten auf ein Modul: „Real Bout 2: The Newcomers" enthält die Keilereien „Fatal Fury Real Bout", dessen Nachfolger sowie die Variante „Special". Auf der Tokyo Game Show (siehe Seite 6) überzeugte die Spielesammlung mit spektakulären Spezialeffekten, großen Figuren und flottem Gameplay. Ob und wann das imposante Kampfsportturnier nach Europa kommt, ist bislang nicht klar.



Und noch ein „Final Fantasy"

Square-Enix macht die Update-Sammlung komplett: Auf der Tokyo Game Show konnte man einen Blick auf „Final Fantasy 6" werfen – damit gibt's dann alle klassischen 8- und 16-Bit-Episoden der Serie für den Game Boy.



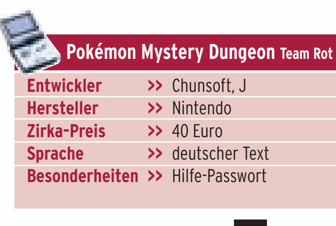
Pokémon Mystery Dungeon

Abenteuer >> Rollenspiel

Parallel zu "Team Blau" auf dem DS (siehe Seite 52) eilt den Pokémon auf dem Game Boy "Team Rot" zur Hilfe. Inhaltlich sind beide Versionen identisch: Ihr erwacht in Pokémon-Gestalt, trefft und handelt auf dem Marktplatz und besucht die vielen Kerker. Hier rettet Ihr über 380 Pokémon, die sich Eurer Party anschließen können. So lässt sich für besonders knifflige Dungeons ein individuelles Team erstellen. Gekämpft wird rundenweise, allerdings sind diesmal auch Formation und Verhalten der Schützlinge wichtig. Sämtliche Kerker werden dabei per Zufall generiert, so wird's auch bei mehrfachen Besuchen nicht öde.

Mit der neuen Passwort-Funktion können sich Freunde in der Not helfen, dann braucht Ihr nicht erneut alle Stockwerke in die Tiefe zu sprinten. Im Vergleich zur DS-Version fehlen Touch-Steuerung und der zweite Bildschirm. Für Party-Status und Übersichtskarten klickt Ihr Euch ins Menü.


GBA Eure Kameraden halten Formation oder greifen eigenständig an.


Pokémon Mystery Dungeon Team Rot

Entwickler	>> Chunsoft, J
Hersteller	>> Nintendo
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> Hilfe-Passwort

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 5 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Mit der DS-Version nahezu identisch: Massig Partner und komplexe Kerker machen das Abenteuer interessant.

Lucas der Ameisenschreck

Abenteuer >> Action-Adventure



Die Game-Boy-Umsetzung des Animationsfilms langweilt Euch mit öden Suchspielen. Lucas erwacht im Ameisenhaufen und muss dann Dienstbotengänge für seine Chef-Ameisen erledigen – Ihr sucht z.B. verschollene Kameraden. Dabei müsst Ihr diversen Fallen wie Wassertropfen und Gruben ausweichen, Ameisenhelfern Befehle erteilen und Hindernisse aus dem Weg tragen oder schieben. Die Rätsel sind simpel und der Pfad meist linear: Erfahrene Spieler finden kaum anspruchsvolle Herausforderungen.

Entwickler	>> A2M, UK
Hersteller	>> Midway
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine

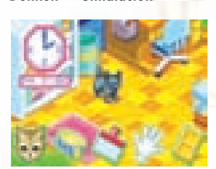
Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 4 von 10
Sound: 5 von 10

3 von 10 SPIELSPASS

Enttäuschend: unspektakuläres Kiddie-Abenteuer zum witzigen Kinofilm.

Catz

Denken >> Simulation



Ähnlich wie der DS hat auch der GBA eine tierische Seite, nämlich "Dogz" und "Catz": Wir haben uns die Katze angeschafft, die eigenständig durch Haus und Garten läuft. Sämtliche Interaktion klappt über Menüs; man kann den haarigen Freund streicheln, füttern und mit ihm spielen. Im Laden gibt's jede Menge Zubehör und weitere Katzen, die Ihr mit dem täglichen Taschengeld ersteht. Das Training macht die Simulation etwas komplexer als ein "Tamagotchi", leider ist die Kommunikation auf verschiedene Maunzer begrenzt.

Entwickler	>> MTO, USA
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> gibt's auch als "Dogz"

Multiplayer: 3 von 10
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Originelle Katzenhaltung, der es etwas an tierischer Interaktion mangelt.

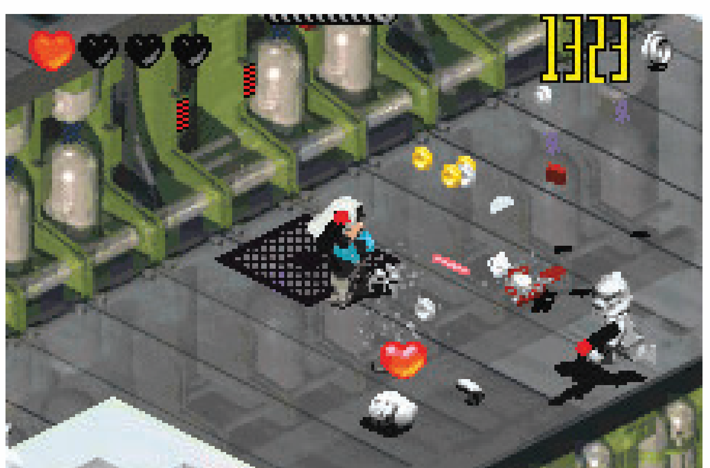
Lego Star Wars 2

Abenteuer >> Action-Adventure

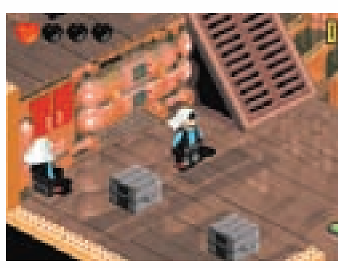
Auch auf dem Game Boy rücken die Lego-Männchen aus, um "Die klassische Trilogie" der berühmten "Star Wars"-Serie nachzustellen. Den Kampf im Sternenkreuzer, die Verfolgung Darth Vaders und das Finale im Todesstern spielt Ihr in isometrischer Perspektive – für dezente Abwechslung sorgen Flugeinlagen in Tie-Fighter & Co.

Bei den Bodenmissionen steuert Ihr insgesamt 50 Figuren wie Luke und Clone-Soldat, die individuelle Bewaffnung und Talente besitzen. Per Tastendruck könnt Ihr je nach Level zwischen mehreren Helden wechseln und so die unkomplizierten Rätsel lösen: Erst schießt Ihr den Weg frei, dann kann etwa R2D2 nachrücken und mit seinem Spezialwerkzeug neue Tore öffnen. Es gibt auch zerstörbare Generatoren, Aufzüge und allerlei andere Elemente.

Trotzdem spielt sich "Lego Star Wars 2" nicht gerade spannend und nervt stellenweise mit ungenauer Steuerung. Wenn Gegner auftauchen, ballert Ihr einfach wild drauf los – hoffentlich trifft ein Schuss. Auch die künstliche Intelligenz ist nicht ausgereift, manch' Soldat bleibt etwa am Türrahmen hängen. So ist Energieverlust oft kaum vermeidbar. Zum Glück hinterlassen Eure Gegner massig Herzen, deshalb kommt Ihr nur selten in Bedrängnis. „Die klassische Trilogie" ist ein Baller- und Rätsel-Mix mit vielen Figuren, aber wenig Spieltiefe: Wegen der detailarm animierten Helden und den knappen Texten kommt obendrein der Witz der Konsolen-Vorbilder nicht richtig rüber.

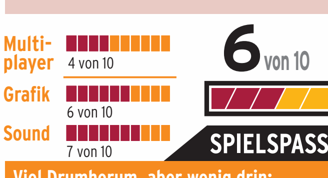

GBA Dauerfeuer gibt Sicherheit: Bei den Lasergefechten könnt Ihr kaum zielen.


GBA Knappe Rätsel: Nur mit C3PO dürft Ihr diese Tür passieren.


GBA Ihr entdeckt einige Versorgungsräume mit Kisten: Sprengt sie!


Lego Star Wars 2

Entwickler	>> Traveller's Tales, UK
Hersteller	>> LucasArts/Activision
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine


Multiplayer: 4 von 10
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

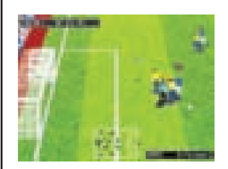
6 von 10 SPIELSPASS

Viel Drumherum, aber wenig drin: Auf dem GBA verliert das Lego-Abenteuer seinen Charme.



FIFA 07

Sport >> Fußball



510 Teams aus 27 Ländern treten zur Meisterschaft an: Ihr wählt aus Freundschaftsspiel, Herausforderungen, Manager-Karriere und Turnier. Die Steuerung klappt auf dem Rasen prächtig, der Ball lässt sich leicht im Auge behalten und das Zuspiel kommt sogar über den Bildschirm hinaus an. Seinen Vorgänger übertrifft "FIFA 07" dank verbesserter Schusstechnik, so lassen sich Bälle präziser platzieren. Auch die Präsentation ist klasse: Dank 3D-Grafik spult Ihr das Replay vor und zurück und betrachtet es aus mehreren Perspektiven.

Entwickler	>> Electronic Arts, USA
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 35 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer 8 von 10
Grafik 7 von 10
Sound 7 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Nahezu optimal: aufwändiges 3D-Fußball mit präzisem Teamplay.

Trollz: Hair Affair

Reaktion >> Geschicklichkeit



Die vier Zeichentrick-"Trollz" haben jeweils eigene Spielvarianten parat, die je nach Handlung wechseln: Ballereinlagen, Tanzspiel, Memory und Haar-Puzzle spielen sich solo zwar nicht besonders aufregend, aber der flotte Story-Wechsel bringt etwas Abwechslung in die kurzen Aufgaben. Mit den erspielten Punkten kauft Ihr neue Hosen, Shirts und Schuhe für Eure Helden. Die unkomplizierte Minispielsammlung für Fans ist technisch keine Meisterleistung, lediglich die satten Beats des Tanz-Modus machen Eindruck.

Entwickler	>> Powerhead Games, USA
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 20 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer 4 von 10
Grafik 5 von 10
Sound 8 von 10

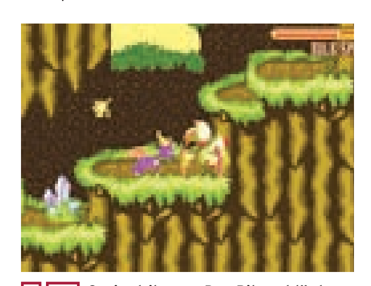
5 von 10 SPIELSPASS

Billig: unspektakuläre Minispielsammlung rund um die Comic-"Trollz".

The Legend of Spyro

Reaktion >> Jump'n'Run

Der Vivendi-Drache wird niemals müde: "Legend of Spyro: A New Beginning" gibt's zwar auch für DS und Heimkonsole, die GBA-Version ist aber ein völlig eigenständiges Spiel. Hier steuert Ihr Spyro aus der Seitenperspektive: Mit Doppelsprung, Hangler und Gleitflug erreicht Ihr entlegene Plattformen, außerdem kann sich Spyro in untere Etagen fallen lassen. Gekämpft wird meist mit Horncombo und Sprungangriff. Bei den vielen Auseinandersetzungen müsst Ihr einige Treffer landen, bis Krabbe und Stachelvieh endlich die Waffen strecken: Es gibt sogar Arena-Kämpfe, bei denen die Kamera stoppt – erst wenn Ihr z.B. zehn Feinde besiegt habt, geht's weiter. Weil Ihr dabei immer wieder auf dieselbe Taste kloppt, ist das aber alles andere als spannend. Zwischen den Hüpfabschnitten erwarten Euch diverse unspektakuläre Minispiele, in denen Ihr etwa unter Zeitdruck im Kreis arrangierte Pilze stampft.

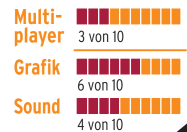


GBA Springt ihn an: Der Pilz schlägt mit den Haken nach Spryo.



The Legend of Spyro: A New Beginning

Entwickler	>> Krome Studios
Hersteller	>> Vivendi
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine



Multiplayer 3 von 10
Grafik 6 von 10
Sound 4 von 10



6 von 10 SPIELSPASS

Davon haben wir genug: solide Hüpferei mit eintönigen Kämpfen, die eigentlich keiner mehr braucht.

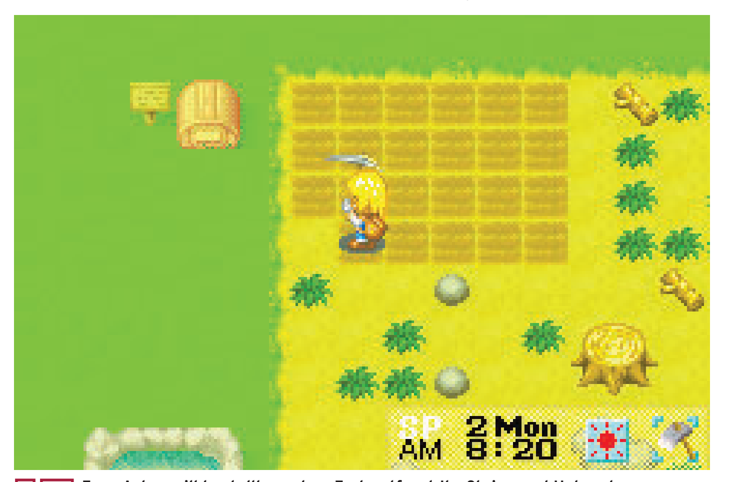
Harvest Moon: More Friends of Mineral Town

Denken >> Lebenssimulation

Gut gehalten: Natsumes "Harvest Moon"-Serie gibt's schon seit den 90er-Jahren für den Game Boy und die Episode "Friends of Mineral Town" läuft seit zwei Jahren auf dem GBA: Man bezieht einen verlassenen Bauerhof und bringt ihn mit harter Arbeit und etwas Glück wieder in Schwung. Das Update "More" verschlägt erstmals einen weiblichen Helden auf die Farm, so lernt man das Dorf aus einer zweiten Perspektive kennen.

Eure Bäuerin flirtet im Laufe ihrer Karriere mit der Dorfjugend – mit welchem Jüngling werdet Ihr eines Tages vor den Altar treten und eine eigene Familie gründen? Bis der landwirtschaftliche Alltag rund läuft, habt Ihr aber ein hartes Stück Arbeit vor Euch. Aus steinigem Boden hackt Ihr einen fruchtbaren Acker, der besät und gegossen werden will. Außerdem kauft Ihr Kühe, Schafe und Hennen. Wenn Ihr sie täglich füttert, versorgen sie Euch mit Milch, Wolle und Eiern. Eure Ausbeute verkauft Ihr, so leistet Ihr Euch moderneres Arbeitsgerät wie eine Bewässerungsanlage. Neben den Läden gibt's im Dorf konkurrierende Bauern, die Ihr in Minispielen fordert. Für Erholung sorgen Thermalquellen und Festivals auf dem Marktplatz, denn die Bäuerin darf sich nicht überarbeiten.

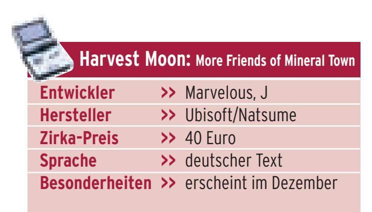
Abgesehen vom Rollentausch wurde das Abenteuer im Vergleich zum vortrefflichen Vorgänger kaum verbessert. Immerhin gibt's neue Passanten und mehr Gags, da Eure Bäuerin mit einigen Vorurteilen zu kämpfen hat.



GBA Euer Acker will bestellt werden: Erst entfernt Ihr Steine und Unkraut, anschließend wird der Boden geharkt. Jetzt könnt Ihr Samen streuen und ihn begießen.

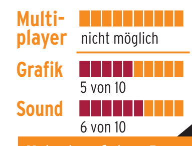


GBA Flirt im Dorf: Plaudert mit den Jungs, um ihre Gunst zu gewinnen. Die Europa-Version wird noch eingedeutscht.



Harvest Moon: More Friends of Mineral Town

Entwickler	>> Marvelous, J
Hersteller	>> Ubisoft/Natsume
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> erscheint im Dezember



Multiplayer nicht möglich
Grafik 5 von 10
Sound 6 von 10



8 von 10 SPIELSPASS

Urlaub auf dem Bauernhof: komplexe Farm-Simulation, die speziell auf Mädchen ausgerichtet wurde.



Pocket-PC-Power

Seit zehn Jahren lässt die Krimi-Serie „Baphomets Fluch“ Videospieldetektive auf PC, Playstation und GBA schnüffeln, die vierte Episode „Engel des Todes“ kam Mitte September in den Handel. Auf den Pocket-PC bringt Astraware jetzt den berühmten Erstling „Shadow of the Templars“.

Broken Sword

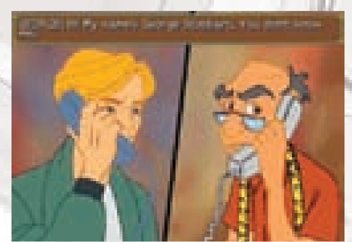
Abenteuer >> Grafik-Adventure

Rettet die Menschheit vor Baphomets Fluch: Der Adventure-Klassiker kommt auf den Pocket-PC.

Ihr spielt den Amerikaner George Stobbart, der im herbstlichen Paris seinen Urlaub genießt – zumindest für kurze Zeit, denn er wird Zeuge eines Bombenanschlags. Dabei lernt er die Journalistin Nicole Collar kennen, mit der er ein Geheimnis um die Tempelritter aufklärt – ein Kult will mit ihren Schriften Baphomets Schwert schmieden und den Dämon beschwören. In der verzwickten Handlung mischt außerdem Killer Kahn mit, der mit seinen eigenen Methoden die Pläne der Verschwörer durchkreuzt.

Der spannende Krimi führt George nach Irland, Spanien, Syrien und Schottland. Bei dem klassischen Point'n'Click-Adventure bewegt Ihr den Helden durch rund 70 Bitmap-Schauplätze, sammelt Werkzeuge sowie andere Fundstücke und plaudert mit über 60 Protagonisten. In den Gesprächen könnt Ihr aus verschiedenen Fragen und Antworten wählen und Eurem Gegenüber so Geheimnisse entlocken. Alle Aktionen klappen über ein Icon-System, das sich mit dem Stylus prima bedienen lässt. Trotzdem ist das Abenteuer nicht leicht: Die Rätsel sind zwar logisch, erfordern aber aufmerksames Studium der vielen Dialoge und reichlich Kombinationsgabe – selbst routinierte Detektive werden sich an einigen Stellen den Kopf zerbrechen und die Lösung nur durch Herumprobieren lüften.

Planloses Herumlaufen bleibt Euch aber erspart, denn der Handlungsspielraum ist stets überschaubar und die lineare Story stellt klare Aufgaben. So lauern etwa Schläger vor Georges Hotel: Ein Ablenkungsmanöver muss her, damit der Held das Gebäude verlassen kann. Zweideutige Sprüche und Situationskomik lockern die rund zehnstündige Verbrecherjagd auf. Für die Installation braucht das umfangreiche Adventure 250 MB.



Held in Großaufnahme: Die sympathische Comic-Grafik kommt vor allem bei den Plaudereien zur Geltung.



Broken Sword

Betriebssystem	ab WM 2003
Hersteller	Astraware
Link	www.astraware.com
Zirka-Preis	25 Euro
Besonderheiten	VGA-Auflösung

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Klasse Neuauflage: aufwändiger Comic-Krimi mit kniffligen Rätseln, spannender Handlung und einigen Gags.



Für jede mögliche Aktion wird in der Leiste oben ein Icon eingeblendet.



Tippt auf Elemente der Umgebung, dann setzt sich der Held in Bewegung: Erst wenn er sich nähert, kann er etwa Schalter drücken und Hebel betätigen.

VGA für Commodore 64

Es müssen nicht immer die neusten Spiele sein: Auch klassische Titel etwa für den Oldie-Computer C64 machen heute noch Laune. Ihr zockt sie mit dem Emulator „Pocket Commodore 64“, der in der brandneuen Version 2.51 auch VGA-Auflösung und Windows Mobile 5 unterstützt. Die praktische Software kostet bei www.clickgamer.com 20 Euro, das Betriebssystem des Oldies wird mitgeliefert.



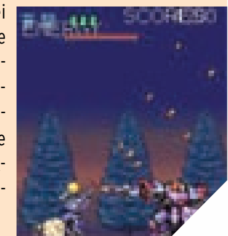
Trainiert einen Ritter fürs Turnier!

Das Rollenspiel „Creatonia“ wird Euch zum Kampfsportlehrer machen: Ihr erstellt und trainiert einen Ritter, der ein Turnier gewinnen soll. Interessant wird das Abenteuer durch die KI, denn Euer Schützling fällt auf der Basis gesammelter Erfahrung eigene Entscheidungen. Lest unseren Test in der nächsten Ausgabe.



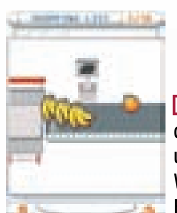
Vom Handy auf den Pocket-PC

Touch-Tao bringt seine Mech-Ballerei „Gear Storm“ auf den Pocket-PC: Das Original für Serie60-Handys überzeugte mit mächtigen Gegnern und zwei Kampfrobos, die individuelle Bomben und Nahkampfattacken besitzen. Das Update für PPC soll VGA-Auflösung und 3D-Chip unterstützen.



Advanced Brain Trainer

Denken >> Lernspiel



Merkt Euch die Einkaufsliste und legt die Waren aufs Fließband.

Ähnlich dem "Gehirn-Jogging" für den DS (siehe Ausgabe 5) lassen sich Eure grauen Zellen auch auf dem Pocket-PC trainieren. In neun Minispielen merkt Ihr Euch etwa die Einkaufsliste oder sucht ein bestimmtes Symbol auf Memory-Karten. Diese Übungen klingen zwar recht simpel, können aber ganz schön anstrengen. Im Exam-Modus begleitet der Couch Euer tägliches Training, eventuelle Erfolge lassen sich im Balkendiagramm ablesen.

Betriebssystem	>> ab PPC 2002
Hersteller	>> Filao
Link	>> www.filaomobile.com
Zirka-Preis	>> 12 Euro
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer
Grafik 3 von 10
Sound 2 von 10

5 von 10 SPIELSPASS

Interessanter Grips-Trainer, aber die Aufgaben bieten wenig Abwechslung.

The Last Defender

Action >> Shoot'em-Up



Wenn zu viele Feinde die Mauer erreichen, müsst Ihr aufgeben.

Schützt die Burgmauer vor den stürmenden Rittern: Der letzte Verteidiger nimmt seine Feinde mit dem Bogen aufs Korn, bevor sie die Bildschirm-großen Levels durchquert haben – konzentriert Euch dabei auf die flinken Angreifer. Außerdem gibt's Zivilisten wie Landarbeiter, die Ihr natürlich nicht beschießen dürft. Die kurzweilige Ballerei geht locker von der Hand, bietet aber kaum mehr Spieltiefe als "Moorhuhn". Weitere Spielelemente wie Extrawaffen hätten nicht geschadet.

Betriebssystem	>> ab PPC 2002
Hersteller	>> Dark Spire
Link	>> www.darkspiregames.com
Zirka-Preis	>> 6 Euro
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer
Grafik 5 von 10
Sound 4 von 10

4 von 10 SPIELSPASS

Spaßige Ritter-Ballerei mit Zeitdruck, aber nur einer Waffe.

Secret of the Lost Cavern

Abenteuer >> Grafik-Adventure

Sucht den begabtesten Höhlenmaler der Steinzeit und restauriert mit ihm die Malereien der Lascaux-Höhle – in diesem 3D-Abenteuer lernt Ihr das Überleben in der Steinzeit. Ihr sammelt Knochen, Äste und Steine, um daraus Waffen und Werkzeuge zu bauen – fangt Euch damit eine leckere Mahlzeit und bratet sie am selbst entfachten Feuer. In dem relaxten Adventure kommt der Stylus leider nicht zum Einsatz, Malereien und Klicks erledigt Ihr mit dem Cursor – trotzdem klappt die Steuerung flott.



Was mag uns diese Malerei sagen? Wer das Bild vervollständigt, kann es mit etwas Glück herausfinden!



Eure Fundstücke organisiert Ihr im Item-Balken: Kombiniert sie, um neue Werkzeuge zu basteln.

Secret of the Lost Cavern

Betriebssystem	>> ab WM 2003
Hersteller	>> Tetraedge
Link	>> www.tetraedge.com
Zirka-Preis	>> 20 Euro
Besonderheiten	>> VGA-Auflösung, deutsche Texte

Multiplayer nicht möglich
Grafik 8 von 10
Sound 7 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Entspanntes Künstlerleben in der Steinzeit: Mit Stylus-Steuerung wäre das Abenteuer noch angenehmer.

Star Pop

Reaktion >> Geschicklichkeit



Zielen mit dem Stylus: Tippt auf die Sterne, um Punkte abzuräumen.

Für diesen Geschicklichkeitstest müsst Ihr mit dem Stylus flink tippen: Trefft Sterne, Ballons und Früchte, die über den Bildschirm schwirren. Mit flotten Reaktionen erwischt Ihr auch allerlei Boni, die nur für wenige Augenblicke aufblitzen. Dank unkompliziertem Spielprinzip und Einhandsteuerung lässt sich "Star Pop" prima nebenbei spielen, schließlich könnt Ihr nicht verlieren – nur weniger Punkte abräumen. Leider haben es die Entwickler versäumt, die Buntstiftgrafik mit FX zu schmücken.

Betriebssystem	>> ab PPC 2002
Hersteller	>> Astraware
Link	>> www.astraware.com
Zirka-Preis	>> 15 Euro
Besonderheiten	>> VGA-Auflösung

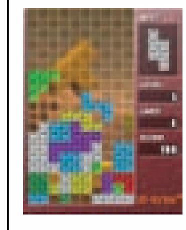
Multiplayer
Grafik 5 von 10
Sound 5 von 10

4 von 10 SPIELSPASS

Schnappt Euch die Extras: rasantes, aber detailarmes Sammelspiel.

Stris 2

Denken >> Knobelspiel



Rotierendes Spielfeld: Den Bauklotzturm könnt Ihr drehen.

Den Nachfolger zu seiner "Tetris"-Variante "Stris" stellt Elements kostenlos für GP2X und Pocket-PC ins Netz. Im Gegensatz zum Arcade-Vorbild stapelt Ihr hier Steine, die nicht mehr aus Blöcken bestehen. Daher ergeben sich weitaus mehr Steinvarianten, die Euch ordentlich ins Grübeln bringen. Zwei Spiel-Modi stellen sowohl Einsteiger als auch Profis vor knifflige Herausforderungen: Eure höchsten Punktzahlen lassen sich in der Online-Bestenliste verewigen. Schlechter als das Original, trotzdem gut.

Betriebssystem	>> ab PPC 2002
Hersteller	>> Elements Interactive
Link	>> www.elementsgames.com
Zirka-Preis	>> kostenlos
Besonderheiten	>> VGA-Auflösung

Multiplayer
Grafik 3 von 10
Sound 4 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

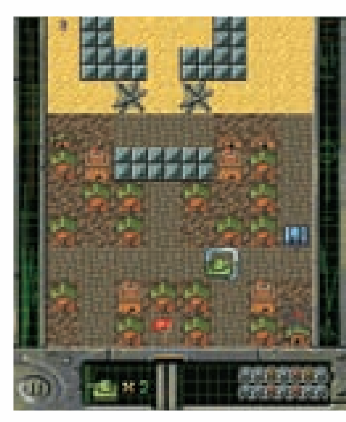
Muss man haben: kostenlose „Tetris"-Variante mit komplizierteren Steinen.

Arcade Pack

Reaktion >> Spielesammlung

Herocraft schnürt aus acht Titeln im Retro-Stil ein vielseitiges Paket: Das „Arcade Pack" enthält Clones von Spielhallenklassikern wie „Galaga", „Pac-Man" und „Boulder Dash". Dank Extras und Geheimnissen stimmt bei allen Titeln die Spieltiefe, allerdings ist etwa bei „Digger" und „Goldhunter" die Grafik recht eintönig ausgefallen: Die Figuren sind winzig und nur schwach animiert. Vor allem Ballerspiele wie „Riverside Assault" und „Galaxy Invaders" präsentieren sich zum Glück etwas spektakulärer.

Der Mix aus Action und Geschicklichkeit bietet selbst für längere Pausen abwechslungsreiche Unterhaltung, auch wenn die einzelnen Spiele nicht so ausgereift sind wie ihre berühmten Vorbilder – die korrekte Mischung macht's. Deshalb ist das „Arcade Pack" eine solide Spielesammlung, die obendrein mit gutem Preis/Leistungs-Verhältnis lockt: Pro Titel zahlt Ihr nicht mal zwei Euro.



Taktische Ballerei in den Ruinen: In „Real Tanx" befreit Ihr Städte und stürmt die Festungen des Feindes.



Arcade Pack

Betriebssystem	>> ab PPC 2002
Hersteller	>> Hero Craft
Link	>> www.herocraft.com
Zirka-Preis	>> 15 Euro
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer nicht möglich
Grafik 5 von 10
Sound 4 von 10



6 von 10 SPIELSPASS

Solider Mix aus Baller- und Geschicklichkeitsspielen, der stellenweise etwas schwach animiert ist.



Virtual Boy

Eine spannende Vision wird zur Megapleite: Mit einer Game-Boy-Ergänzung wollte Nintendo die dritte Dimension endlich greifbar machen.

COLLECTORS CORNER

Allein durch sein futuristisches Design ist der Virtual Boy in jeder Videospielsammlung ein echter Blickfang. Da er wie Blei in den Regalen japanischer und amerikanischer Shops lag, wurde er schnell verramscht – für 30 US-Dollar konnte man das Grundgerät anno 1995 mitnehmen. Die Goldgräberstimmung ist aber längst Geschichte: Ein neuwertiger Virtual Boy wird auf Ebay heute um 150 Euro angeboten. Gebrauchte Handhelds ohne Verpackung gibt's immerhin ab 40 Euro. Bei den Spielen variieren die Preise ebenso deutlich, weil einige Module recht selten sind: "Space Invaders" kostet ab 170 Euro, die Spiele "Virtual Lab", "Virtual Bowling" und "SD Gundam: Dimension War" können gar mit über 300 Euro zu Buche schlagen (alle nur in Japan erschienen). Zum Glück handelt es sich dabei nicht um die qualitativ hochwertigsten Titel: Vorzeigespiele wie "Mario Tennis", "Warioland" und "Red Alarm" sind für 30 Euro zu haben. Statt dem Original-Netzteil (30 Euro) für Steckdosen in Übersee besorgt Ihr Euch besser den 'AC Adapter Tap' für etwa 40 Euro: Damit lässt sich der Virtual Boy an ein einheimisches Universalnetzteil stöpseln. Das Linkkabel für die Zweispieler-Modi einiger Titel sucht Ihr vergeblich, es wurde nie verkauft. Bastler finden jedoch auf Fanseiten wie www.vr32.de (unter 'Werkstatt') eine Bauanleitung.

In einem japanischen Sammlerladen haben wir's Ende September entdeckt: "Space Invaders" kostet hier umgerechnet 175 Euro (rund 26.000 Yen).

Das 'AC Adapter Tap' wird anstelle des Batteriefachs ans Joypad gesteckt. Im Inneren lässt sich ein Universalnetzteil anschließen.

Stellt Euch ein Handheld vor, das so groß und auch fast so schwer ist wie ein Ziegelstein, deshalb einen Metallständer benötigt und obendrein ein externes Joypad besitzt – das klingt unglaublich? Es wird noch besser: Das ominöse Gerät kommt nicht aus dem Ostblock oder Taiwan, sondern vom berühmtesten Handheld-Hersteller der Welt. 1994 präsentiert Nintendo auf der hauseigenen Messe Spaceworld den verdutzten Besuchern seine revolutionäre Ergänzung zur Game-Boy-Serie: Der Virtual Boy wurde zum größten Flop der Firmengeschichte und markiert den Wendepunkt in der steilen Karriere des Nintendo-Entwicklers Gunpei Yokoi. Trotz seines Misserfolges ist der Virtual Boy aber kein Stück Schrott, sondern ein einzigartiges Spielerlebnis: Wer erst einmal seine Nase rein steckt, kann sich leicht verlieben.

Der 3D-Hype

Angefangen von den Game&Watch-Handhelds der 80er-Jahre bis zum heute erfolgreichen DS landet Nintendo einen mobilen Volltreffer nach dem anderen: Wie konnte man also 1995 einen solchen Klotz an den Start bringen? Nach dem Aufkommen der ersten 3D-Spiele ist Mitte der 90er für Spielentwickler die virtuelle Realität der scheinbar nächste Schritt in die Zukunft: Diverse Konsolenhersteller versprechen später nie erschienene 3D-Brillen und -Handschuhe. Von selbigen Zukunftsvisionen beflügelt, wagt Nintendo den Spagat und entwickelt eine transportable 3D-Brille, die mit erschwinglicher Technik auskommt: Die räumlichen Bilder des Virtual Boy erzeugen zwei LED-Displays mit je 384x224 Lämpchen, die in vier Rottönen leuchten. Über verstellbare Spiegel und Linsen werden die beiden separaten Bilder auf die Augen des Spielers projiziert. So entsteht ein 3D-Effekt, wie man ihn von 3D-Fotos kennt, die Ihr mit einer halbseitig blau und rot gefärbten Brille anschaut. Die Objekte erscheinen auf zwei Ebenen, das Verfahren nennt sich Stereografie. So kann etwa Wario in den Hintergrund hüpfen,

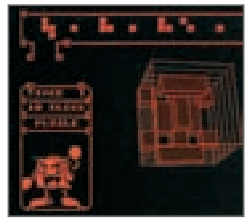


Oliver Ehrle

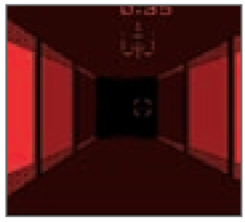
"Originelles Sammlerstück für Liebhaber"

Auch wenn's weh tut, ich habe meinen Virtual Boy sofort ins Herz geschlossen. Natürlich taugt die Kuriosität wegen der vielen Mankos und mangels Software nicht zum Dauereinsatz; für gelegentliche Sessions sind die wenigen Toptitel aber ausreichend. Außerdem sorgen regelmäßig Freunde dafür, dass der Virual Boy nicht verstaubt: Das futuristische Design des Geräts weckt die Neugierde jedes Spielers und die originellen 3D-Effekte machen Spielepartys zu einem individuellen Erlebnis – auch wenn trotz abwechselndem Spielen spätestens nach 40 Minuten wieder Schluss ist. Die Augen können dann nicht mehr.

HOCHKARÄTIGE UMSETZUNGEN



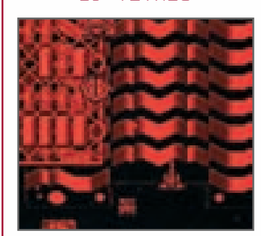
3D TETRIS



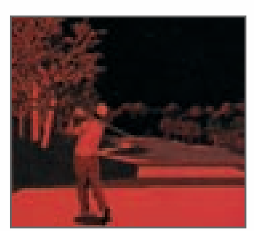
INSMOUSE NO YAKATA



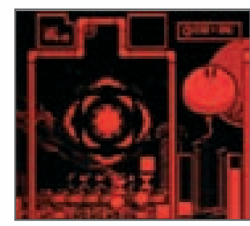
TELEROBOXER



VERTICAL FORCE



GOLF



PANIC BOMBER

Allein der 3D-Effekt zählt: Innovative Toptitel sind auf dem Virtual Boy leider die Ausnahme. Die meisten Spiele setzen auf den virtuellen Überraschungseffekt und sind weniger komplex als vergleichbare Titel für den Game Boy. Ausgefallene Spiel-Modi sucht Ihr vergeblich und beim "Golf" gibt's z.B. nur einen Kurs mit 18 Löchern. Trotzdem sind die meisten Spiele für ein paar Runden unterhaltsam. Die simple Struktur kommt der Verständlichkeit zugute: Auch die japanischen Versionen lassen sich meist problemlos handhaben.

wenn's auf der vorderen Ebene nicht weiter geht. Unsere 'einseitigen' Bilder können Euch daher nur einen begrenzten Eindruck der tatsächlichen Grafik geben.

Mit Zoom-Effekten holen die Entwickler noch mehr aus der Technik heraus: Bälle und Fäuste scheinen Euch aus dem Hintergrund direkt ins Gesicht zu fliegen, womit "Mario Tennis" und "Teleroboxer" jedem Spieler Laute der Überraschung entlocken. Die seitlich angebrachten Stereo-Lautsprecher machen das 3D-Erlebnis komplett, damit könnt Ihr den Ball am Ohr vorbeizischen hören.

Für das symmetrische Joypad müssen Spieler ebenfalls umdenken: Beide Daumen ruhen auf Steuerkreuzen, die vier Tasten dazwischen kommen selten zum Einsatz. Für die Action gibt's dicke Buttons an der Unterseite, die sich dank der Pistolengriffe am Gehäuse schnell drücken lassen.

Techniktortur

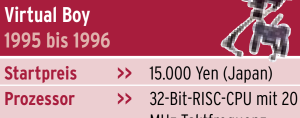
Für den Misserfolg des Virtual Boy sind nicht nur seine Abmessungen verantwortlich: Das rote Display reizt Eure Augen wie ein Pfefferspray, Nintendo empfiehlt alle zehn Minuten eine Pause und richtet dafür sogar eine automatische Pause-Funktion ein.

Außerdem muss man sechs AA-Batterien ins Joypad stecken, die selbiges mächtig schwer machen.

Pro
- \+ einzigartiges Spielerlebnis
- \+ exzellent abgestimmter Stereo-Sound
- \+ originelles Sammlerstück
- \+ teilweise guter 3D-Effekt

Contra
- − hoher Stromverbrauch
- − zu schwerer Controller
- − Augen schmerzen nach 10 Minuten
- − recht klotzig und unhandlich
- − kaum Software

Das getrennt erhältliche Netzteil lässt sich nur ans Batteriefach klemmen, dann habt Ihr gleich zwei Kabel am Joypad. Und es wird noch ungemütlicher: Ihr spielt in gebückter Haltung und holt Euch daher schnell einen steifen Nacken. Es bleibt verständlich, dass Japaner und Amerikaner damals keine 150 Euro fürs Grundgerät auf den Tisch legen wollten: Innerhalb weniger Monate wurde die geplante Veröffentlichung in Europa abgeblasen und die Produktion des Virtual Boy eingestellt. *oe*



Virtual Boy
1995 bis 1996

Startpreis	15.000 Yen (Japan)
Prozessor	32-Bit-RISC-CPU mit 20 MHz Taktfrequenz
Bildschirm	LED-Dualscreen
Auflösung	384 x 224 Pixel
Farben	4 Rottöne
Sound	5 Kanäle und 1 digitaler, Stereo
Spielemedium	Modul
Spiele-Anzahl	22

VIRTUELLE DAUERBRENNER

WARIO LAND
Nintendo, 1995

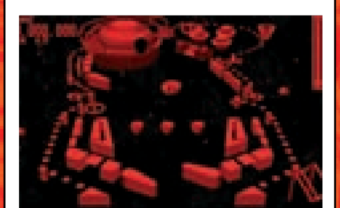
Der 3D-Ausflug des Nintendo-Griesgrams ist das beste Spiel für den Virtual Boy. Die verzwickten Hüpflevels stellen Euch vor immer neue Herausforderungen: Mal sucht Ihr auf zwei Ebenen nach dem korrekten Pfad zum Ausgang, mal passiert Ihr Morgensterne und Kanonenkugeln – die aus dem Hintergrund nach vorn schnellen! Das Abenteuer ist so komplex wie "Wario Land" für den Game Boy: Mit diversen Hüten lernt Wario etwa fliegen und Feuer spucken.



Im überfluteten Teil seines Schlosses muss Wario an Abwasserrohren vorbeitauchen, aus denen bissige Fische schnellen.

GALACTIC PINBALL
Intelligent Systems, 1995

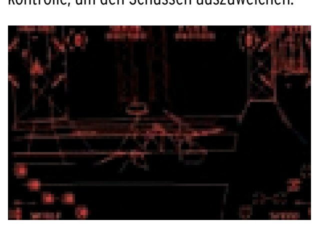
Vier Flipper auf einem Modul: Alien, Ufo, Colony und Cosmic sind mit animierten Überraschungen nur so gespickt. So fliegen auch mal Asteroiden oder ein Sternkreis durchs Bild, die Ihr mit dem Fadenkreuz aufs Korn nehmt. Über die vielen Schalter lassen sich auch neue Tischelemente finden: Ein Ufo platziert etwa einen Totenschädel im Raum, dessen Gebiss Ihr mit der Kugel treffen müsst. Wer fleißig sucht, entdeckt sogar einen geheimen Bonuslevel.



Macht mächtig Eindruck: Die galaktischen Pinball-Aufbauten schweben im virtuellen Raum.

RED ALARM
T&E Soft, 1995

Die 3D-Ballerei "Red Alarm" unterhält nicht nur mit der ungewöhnlichen Wireframe-Optik, auch die gefühlvolle Steuerung gefällt. Es ist nicht leicht, den Gleiter durch die fünf Levels zu manövrieren und Feinde im virtuellen Raum zu treffen. Zum Glück gibt's Upgrades, die Eure Feuerkraft verbessern. Neben den Flügen durch röhrenförmige Welten erwarten Euch Arena-Schlachten mit Obermotzen: Speziell hier experimentiert Ihr mit der Schubkontrolle, um den Schüssen auszuweichen.



Lasst Euch nicht täuschen: Der grandiose 3D-Effekt von "Red Alarm" kommt in Bildern nicht zur Geltung.

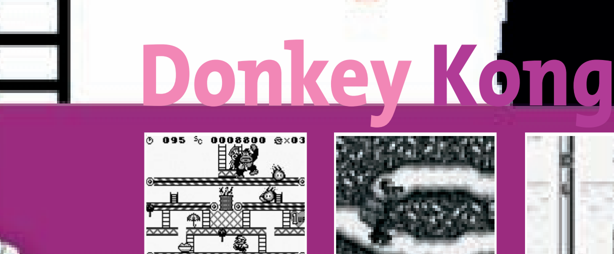
MARIO CLASH
Nintendo, 1995

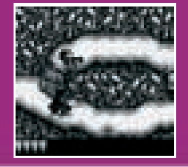
"Mario Clash" erweitert den Plattform-Klassiker "Mario Bros." um eine zweite Ebene im Hintergrund: Durch Röhren kann man die Ebene wechseln. Knifflig wird die Jagd auf Goombas und Geister durch die Wurfattacke mit dem Panzer, den Ihr Schildkröten abnehmt: Ihr könnt ihn in den Vorder- bzw. Hintergrund schleudern und so Feinde in der jeweils anderen Ebene treffen. In den 99 Levels erwarten Euch auch Fallen wie rutschiges Eis und herabfallende Zapfen.

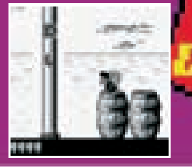


Doppelt hält besser: Hier knüpft sich Mario eine Kröte auf der hinteren Spielebene vor.

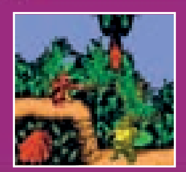
Donkey Kong











Titel	Donkey Kong	Donkey Kong Land	Donkey Kong Land 2	Donkey Kong Land 3	Donkey Kong Country
Entwickler	Nintendo, J	Rare, UK	Rare, UK	Rare, UK	Rare, UK
Erscheinungsjahr	1994	1995	1996	1997	2001
spielbar auf Game-Boy-Version	schwarz-weiß	schwarz-weiß	schwarz-weiß	schwarz-weiß	color
Besonderheiten	-	-	-	Japan-Version ist farbig	Japan-Titel: Donkey Kong 2001

Ohne Vergangenheit keine Zukunft: An dieser Stelle werfen wir einen Blick zurück auf den ursprünglichen Game Boy, den Vater und Wegbereiter aller aktuellen Handhelds. Dazu picken wir uns ein Thema heraus und stellen die passenden Spiele vor.

Anlässlich seines Auftritts in "Mario vs. Donkey Kong 2" haben wir recherchiert, in welchen Hauptrollen der knuffige Affe auf den ersten Game Boys sein Unwesen trieb. Zum Vorschein kamen immerhin fünf Auftritte über einen Zeitraum von sieben Jahren. Den Anfang machte ein grandioses Remake des ersten "Donkey Kong"-Spielautomaten: Hier wurden nicht nur die vier legendären Hüpfspiel-Levels verarbeitet, sage und schreibe weitere 92 pfiffige Jump'n'Run-Runden standen parat. Für Fans klassischer Hüpfspielkost mit (meist) bildschirmgroßen Abschnitten noch heute ein Spielspaß-Fest.

Weiter ging's mit drei scrollenden Abenteuern, die allesamt vom englischen Programmierteam Rare entwickelt wurden. Ähnlich wie bei den verwandten Jump'n'Runs auf dem Super Nintendo gelang es den britischen Kreativlingen, ausgereifte Spielbarkeit und technische Innovation zu verknüpfen: Die Grafik war teilweise gerendert (damals eine kleine Sensation) und bot auf dem graustufigen Game Boy nie gesehene Animationskunst. Allerdings hatte der Game Boy mit dem Scrolling leichte Probleme, so dass die Grafik bei viel Bewegung etwas verwaschen erscheint. Im Lauf der drei Episoden schlüpften auch andere Protagonisten wie Dixie und Diddy Kong in die Hauptrolle und halfen dem tapsigen Affen bei seiner Arbeit. Hüpfen, sammeln, Feinde rammen – was für ein Leben! Unterm Strich drei sehr gute Jump'n'Runs, die viele Genre-Konkurrenten auf den großen Konsolen der damaligen Zeit ausstachen.

Den Abschluss bildet der einzige farbige Auftritt unseres Lieblings-Kongs: "Donkey Kong Country" ähnelt von Spielaufbau und Spaßfaktor den drei "Land"-Teilen, nur dass alles hübsch farbig ist und ausschließlich auf dem Game Boy Color funktioniert. In Japan heißt dieses Abenteuer übrigens "Donkey Kong 2001"; und, etwas seltsam, in Fernost gab's die dritte "Land"-Epsiode in einer colorierten Fassung, die in Europa und den USA niemals erschien. Ihr Titel: "Donkey Kong GB: Dinky Kong & Dixie Kong".



Bananen-Power: Alle drei "Donkey Kong Land"-Episoden wurden in Europa auf gelben Modulen präsentiert.

>> Die nächste Mobile Gamer erscheint am 16. Februar

Ausblick 2007

Diese Ausgabe ist geprägt von sehr vielen Tests – wie jedes Jahr zu Weihnachten. Dementsprechend kamen die Previews etwas kurz, was wir in der nächsten Nummer wieder gutmachen. Dann blicken wir nämlich auf das Spielejahr 2007 und verraten, welche spannenden Titel für PSP und DS ins Haus stehen. Vorfreude ist schließlich die schönste Freude...

FRÜHJAHRS-ERWACHEN

Wenn die nächste *Mobile Gamer* erscheint, frösteln wir wahrscheinlich noch angesichts von Schnee und Eis – erwärmen uns aber bereits an den Spieletests der Frühlings-Hits. Wir erwarten etliche hochkarätige Abenteuer für des DS (**Zelda**, **Harvest Moon**, **Castlevania**) und actionreiche Kost für die PSP, u.a. mit **Call of Duty** und (hurra!) **Ratchet & Clank**.



>>Ausblick